N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

# joystick

WWW.JOYSTICK.FR

#113
MARS 2000

**Exclu** Dungeon Siege **Tests** Superbike 2000 • FF8 • Battlezone 2 • The Sims **Bêta version** Rally master • Nox **Du nouveau sur** Vampire • Arcanum • Team Fortress 2 • Wizardry 8 • Grand Prix 3 • Ground Control • Earth 2150 **Matos pratik** Bien configurer une GeForce **Rezo** Les futurs jeux massivement online



S U P E R B I K E 2 0 0 0




NUMÉRO 113 • MARS 2000 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH

SUPERBIKE 2000 • BATTLEZONE 2 • THE SIMS • ARCANUM • joystick 113 MARS 2000 • 38 F • MARS ET ÇA REPART








DONNE-MOI-DES-CHEVAUX-EN-FURIE-UNE-CHICANE-DE-L'ADRÉNALINE. DONNE-MOI-DES-COURBES-À-LA-LIMITE-DE-L'ADHÉRENCE-LA-PEUR-DU-FREINAGE-TARDIF. DONNE-MOI LA-MAÎTRISE-L'AUDACE-EN-PLEINE-ZONE-ROUGE. DONNE-MOI-VITE-DU-SUPERBIKE.










SBK SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

EA SPORTS
easports.com
it's in the game.

# ommaire

## LES TESTS DU MOIS



## LES PREVIEWS DU MOIS




JOYSTICK
est dit par la soci t HDP
SNC au capital de 100 000 F, locataire-g rant,
RCS Nanterre B391341526
**Siège social :** 10, rue Thierry-Le-Luron,
92592 Levallois-Perret Cedex
**R daction :** 124, rue Danton, TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex
T L : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99
**G rante :** Christine Lenoir
**Directeur d l gu adjoint :** Pascal Traineau
**Principal associ :** HACHETTE FILIPACCHI PRESSE,
**Directrice de la publication :** Christine Lenoir

LA RÉDACTION
**Directeur de la r daction :** Olivier Scamps
**R dacteur en chef :** Cyrille Baron
**R dacteurs en chef-adjoints :**
J r me Darnaudet et Ivan Gaud
**Secr taire de r daction :** Simone Audissou
**Correctrices :** Viviane Fitas, Sonia Jensen
**Secr taire :** Laurence Geuffroy
**Courrier lecteurs :** monsieur pomme de terre
**News :** Toute l' quipe
**Previews :** Iansolo, Fishbone, Kika,
Bob Arctor, Pete Boule, Ackboo
**Tests :** Bob Arctor (Fabien Deleval),
Ackboo (Olivier Peron), Fishbone (St phane H bert),
Iansolo (Olivier Aubin),
Kika (C line Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule)
**Rubrique matos :** Arnaud Chaudron (Doc Caf ine)
**Reportages :** Mathilde Remy (Wanda)
**A collabor ce num ro :** Gabriel Lopez

LA MAQUETTE
**Directeur artistique :** Christophe Gourdin
**Maquette cr e par :** St phane No l
**2e Maquettiste :** St phane No l
**Maquettistes :** Sonia Caron, Catherine Branchut, Joseba Urruela, Herv Drouad ne, Lionel Gey, Yohan Meheu
**Correcteur photographique :** St phane Leclercq
**Illustrateur :** Didier Couly

PUBLICITÉ/PROMOTION
**Directrice de publicit :**
Claudine Lef bvre 01 41 34 87 25
**Directeur de clientèle :**
Antoine Tomas 01 41 34 86 93 atomas@hfp.fr
**Chef de pub :** Jean-Fran ois Feneux 01 41 34 88 33
**Assistante de publicit :** C cile-Marie R y
**Promotion :** H l ne Chemin


52



**REPORTAGES**
Dungeon Siege, Team Fortress 2, Arcanum et Vampire : c'est clair, les grands reporters de Joy n'ont pas chômé pour nous débusquer l'info, là où elle se trouve.

66



**TESTS**
Superbike 2000, Final Fantasy 8, The Sims, Battlezone 2 : entre les motos, les mangas, les jacuzzi et l'espace intersidéral, y'en aura forcément pour tous les goûts.

108



**MATOS**
La rubrique Matos s'enrichit d'une nouvelle rubrique pratique. Ce mois-ci : comment bien configurer sa carte graphique GeForce pour en tirer le maximum ? Hein, oui, comment ?

116



**GROS RÉZO**
Plus que jamais les jeux du futur seront massivement multijoueur. Que vous soyez magicien ascendant nécromant ou baroudeur de la galaxie spécialisé blaster, « Zai nid iou » sur le Net.

146



**BÊTA VERSIONS**
Nox, Rally Master, Comanche vs Hokum : ils étaient tellement proches de la sortie qu'on leur a consacré des bêta versions, histoire de les ausculter une dernière fois avant les tests.

## ET AUSSI...



Couverture
Superbike 2000 (© Milestone/EA Sports 2000).


ABONNEMENTS
**Abonnements :** BP2 - 59718 Lille Cedex 9
T L : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) :
France 259 F. **tranger :** par bateau 339 F.
**Par avion :** sur demande au 01 55 63 34 15.
**Anciens num ros :** 01 41 34 87 75
**Vente :** Prom vente 01 41 34 95 87

**Photogravure :** CHAMPA—COMPO IMPRIM
**Imprim par :** BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD
**Distribution :** Transports Presse
Ce num ro comporte un encart abonnement jet l int rieur du magazine, ainsi qu un suppl ment de 32 pages et un CD-Rom gratuits jet s en couverture, qui ne peuvent tre vendus s par ment.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
**R daction/animation :** Fr d ric Garcia
**Centre serveur :** Nudge Interactive

**R alisation du CD-Rom :**
Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana





Commission paritaire N; 70725.
ISSN : 0994-4559
D p t l gal parution






# Som mairE Cd-rom

#113

DÉTAIL DU CD-ROM

*L'excellent Superbike 2000 est enfin là. Si l'on en croit de Lorraine, ou plutôt Fishbone, c'est le meilleur jeu d'avion, et de moto aussi, disponible à ce jour. La démo en offre un large aperçu mais vous verrez, hélas, qu'il nécessite une machine puissante. Disons que cela reste parfaitement jouable sur un Pentium II 350 en enlevant pas mal de détails. Il en est de même pour les démos de Messiah et de Final Fantasy 8. Enfin, l'intérieur de la pochette CD en cristal (vente en kiosque uniquement) contient une erreur concernant la liste des démos. J'ai un peu oublié de la remettre à jour et ce sont celles du mois dernier. La bonne liste se trouve à la fin de ce sommaire CD. Je suis profondément désolé. Non vraiment c'est sincère, je ne suis qu'un blaireau. Si si, je vous assure... bon pas trop quand même, enfin je l'espère.*

*Lord Casque Noir*

*(Sommaire CD par Kika)*

## Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 16 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 200, de 32 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton « Démarrer » de la barre des tâches, puis cliquez sur « Arrêter ». Choisissez l'option « Redémarrer sous DOS ».
Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

## DirectX 7.0

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD est la version 7.0

## Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés.
La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper ») ces fichiers, là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip7.0, qui se trouve dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ du CD (rubrique Pharmacie de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu. Si vous utilisez fréquemment Winzip, il serait sympa de l'enregistrer, c'est pas très cher.

## Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version complète. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse.
En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 F et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu.
Alors, pensez-y !

## Bonus : le kit de connexion À CLUB-INTERNET

Avec Club-Internet, vous bénéficiez de formules « tout compris » : connexions à l'Internet et communications téléphoniques.

Forfait 97F-20H
Sans abonnement 0.22F/mn

En plus, si vous vous inscrivez avant le 31 mars 2000, Club-Internet vous offre 200 F, à valoir sur la boutique digitall.fr (voir conditions de l'offre sur le CD-Rom ci-joint).

## Comment QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt+F4, à n'importe quel moment.

# L'exclusivité du mois





## SUPERBIKE 2000

Genre : Simulation moto
Éditeur : Electronic Arts
Système : Windows 95/98, carte 3D

### Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SUPERBIKE2000 et cliquez sur SETUP.EXE.

### Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

### Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur EA Sports. Pour connaître les touches et configurer les options graphiques, allez dans le menu Option en bas à droite.

### Config mini

PII 300, 64 Mo RAM



# Les démos

## Imperium Galactica II

**Genre : Stratégie**
**Éditeur : GT Interactive**
**Système : Windows 95/98, carte 3D**



### Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\IMPERIUMG2 et cliquez sur SETUP.EXE.

### Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0

### Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Imperium Galactica 2 Démo. Suivez le tutorial pour apprendre à diriger vos colonies.

### Config mini

PII 300, 64 Mo RAM

## Ford Racing

**Genre : Course**
**Éditeur : Empire Interactive**
**Système : Windows 95/98, carte 3D**



### Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\FORDRACING et cliquez sur FORDRACING.EXE.

### Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0

### Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Empire Interactive.

### Config mini

PII 300, 64 Mo RAM.

## Beetle Crazy Cup

**Genre : Arcade**
**Éditeur : Infogrames**
**Système: Windows 95/98, carte 3D.**



### Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\BEETLE et cliquez sur SETUP.EXE.

### Remarque

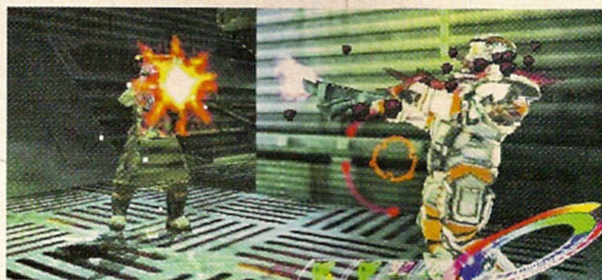
Nécessite l'installation de DirectX7.0

### Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Beetle Crazy Cup Démo. Avant de lancez le jeu, cliquez sur le vidéo setup. Vous trouverez les touches dans le menu Option.

### Config mini

PII 300, 64 Mo RAM.



## Messiah

**Genre : Doom-like**
**Éditeur : Interplay**
**Système : Windows 95/98, carte 3D**

### Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MESSIAH et cliquez sur MESSIAH.EXE.

### Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0. Attention, la démo est instable avec Direct 3D. Elle est beaucoup plus stable avec une carte 3dfx, même si certains d'entre vous risquent d'avoir des problèmes pour la lancer.

### Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Shiny.

### Config mini

PII 300, 64 Mo RAM

## Final Fantasy 8

**Genre : Jeu de rôle**
**Éditeur : Eidos**
**Système : Windows 95/98, carte 3D**

### Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\FF8 et cliquez sur SETUP.EXE.

### Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0

### Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et lancez Final Fantasy 8 Démo.
Les touches sont :
Flèches directionnelles : marcher
X : parler ou confirmer l'action
D : menu
Appuyez sur Alt + F4 pour quitter le jeu.

### Config mini

P II 300, 64 Mo RAM.



# Contenu du CD-Rom Joystick N° 113

(Certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.)

**Tout ce qu'il faut savoir :**

## LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK
Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

## QUITTER L'INTERFACE
Appuyez sur la touche ECHAP ou bien sur ALT + F4.

## LANCEMENT DE LA JOYSLIST
Cliquez sur le programme JOYLIST.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

**Le contenu :**

## DIRECTX7.0
Répertoire \DATA\DIRECTX7
Cliquez sur DX70AFRN.EXE

## KIT DE CONNEXION CLUB-INTERNET
Répertoire \DATA\CLUBINTERNET
Cliquez sur INSTALLEUR.EXE

## DÉMOS
Répertoire \DATA\DEMOS

| | |
|---|---|
| BEETLE\SETUP.EXE | Beetle Crazy Cup |
| FF8\SETUP.EXE | Final Fantasy 8 |
| FORDRACING\FORDRACING.EXE | Ford Racing |
| IMPERIUMG2\SETUP.EXE | Imperium Galactica 2 |
| MESSIAH\MESSIAH.EXE | Messiah |
| SUPERBIKE2000\SETUP.EXE | Superbike 2000 |

TOUS LES AUTRES FICHIERS (PATCHES, CARTES 3D, PHARMACIE, MUSIQUE...) SE TROUVENT DANS LE DOSSIER SHAREWARES : Répertoire \DATA\SHAREWARES

## CARTES 3D
**Répertoire Cartes3D**

| | |
|---|---|
| GLSETUP110.EXE | 50 mégas de drivers OpenGL |

## PATCHES
**Répertoire PATCHES**

| | |
|---|---|
| DRIV21F.ZIP | Driver 2.1f |
| HLCS_BETA52UPDATE.EXE | Half-Life CounterStrike bêta 5.0 version 5.2 |
| NOCTURNEPATCH2.EXE | Nocturne patch 2 |
| Q3POINTRELEASE.EXE | Quake 3 |
| RCT183FR.ZIP | Roller Coaster Tycoon 1.8.0.83 |
| REV111EF.ZIP | Revenant |
| TRIBES10TO110.EXE | Tribes 1.0 version 1.10 |
| TRMT11.EXE | Planescape : Torment version 1.1 |
| TS117AFR.ZIP | Tiberian Sun 1.17a |
| U9PATCH118.EXE | Ultima 9 : Ascension 1.18 |
| WOTPATCH333.EXE | La roue du temps 333 |
| WOTPATCH333B.EXE | La roue du temps 333b |

## LES UTILITAIRES DE COMMUNICATION
**Répertoire COMMUNICATION**

| | |
|---|---|
| CRANKIRC.ZIP | Un client IRC |
| CUTE4032B.EXE | CuteFTP 4.0 bêta, un client FTP |
| DAP3908.EXE | Download Accelerator Plus 3.9.0.8 |
| DIRC1105.ZIP | dIRC 1.1.0.5 bêta, un client IRC |
| GETRIGHTMAILCONTROL.EXE | Add-on Getright Mail Control |
| ICQ99B.EXE | ICQ 99 |
| MDBSETUP.EXE | Mass Downloader 1.2.78 beta |
| MIRC57T.EXE | mIRC 5.7t, client IRC très connu |
| SERVERS.ZIP | Mise à jour liste serveurs pour client IRC |
| SFSETUP.EXE | SmartFTP 1.0 |
| VBM_SETUP.EXE | Visual Bookmark |

## LE GRAPHISME
**Répertoire GRAPHISME**
Vous y trouverez des images pour vos fonds d'écran (non comprises dans la liste ci-dessous), ainsi que les sharewares suivants :

| | |
|---|---|
| ASTA.ZIP | Démo 3D |
| CRITICALVELOCITY.ZIP | Demo 3D |
| ELEVATIONMAPS.ZIP | Démo 3D |
| EUPHORIA.ZIP | Démo 3D |
| FREESTYLE.ZIP | Démo 3D |
| GBALLS.ZIP | Démo 3D |
| LIQUIDIZER.ZIP | Screen Saver OpenGL |
| PICTAGENT10.EXE | Visualiseur d'image |
| Q3ATHEME.ZIP | Thème de bureau Quake 3 |
| ROBOTECH THEME.ZIP | Thème de bureau Robotech |
| VAIOTHEMES.ZIP | Thème de bureau Vaio |
| VOODOOLIGHTS1_2_5.ZIP | Screen Saver Voodoo 1.2.5 |

## LES JEUX
**Répertoire JEUX**

| | |
|---|---|
| BIGCOURSE(8JOUEURS_MAX).ZIP | Cartes pour Rise of Rome |
| BOMBGOLF.EXE | Bomb Golf 1.12 |
| CFS_PACK.ZIP | Pack pour Combat Flight Sim |
| D3DQUAKE.ZIP | GLQuake en Direct3D |
| DSJ150.ZIP | Deluxe Ski Jump |
| HL_HOUSE.ZIP | Half-Life : carte multijoueur |
| HL_HUNGER.ZIP | Half-Life, 16 niveaux solo |
| HL_JUMBOT13.ZIP | Le bot d'Half-Life |
| HL_REDEMPTION.EXE | Mod solo pour Half-Life |
| HL_REVENGE.EXE | Mod solo pour Half-Life |
| HLCS_CSABV03.ZIP | Interface pour CounterStrike |
| HOKYPONG.EXE | Hokypong |
| KANTERPOWER.ZIP | Carte pour Half-Life |
| Q3_CHALLENGE12B.ZIP | Mod pour Quake 3 |
| ROBIN DES BOIS.ZIP | Campagne pour Rise of Rome |
| TLODE.EXE | Turbo Lode beta |
| UT_INFMUTATOR2_7.ZIP | Mod Unreal Tournament |

## LA MUSIQUE
**Répertoire MUSIQUE**

| | |
|---|---|
| BEN24.ZIP | Musique d'un lecteur |
| BLUE STEEL.ZIP | Skin Winamp |
| COSMICBELT.EXE | Plug-in Sonique |
| KAREL.ZIP | Musiques d'un lecteur |
| KJOFOL2000B2.EXE | K-jöfol 2000 |
| PMPLAYER.ZIP | Un player de Mod |
| PUYOAMP1-2.ZIP | Skin Winamp |
| RAPPA.EXE | Plug-in Sonique |
| SONIQ130.EXE | Sonique 1.30 |
| SONYMPFX3V221.ZIP | Skin Winamp |
| STARLIGHTAURORA.EXE | Plug-in Sonique |
| TOM DSIGN.ZIP | Skin Winamp |
| WTINSTALL-SONIQUE.EXE | Plug-in Sonique |

## LES UTILITAIRES
**Répertoire UTILITAIRES**

| | |
|---|---|
| CDR38A-E.EXE | CDR-Win 3.8, graveur de CD |
| CRANKPADV75.ZIP | Notepad transparent |
| DECEMBRE99.ZIP | Crazy Mag Décembre |
| DUP400.ZIP | Dragon UnPACKer v4.00 |
| ECLEA1_7.EXE | EasyClean 1.7 ; Nettoie la base de registre |
| EUROCONVERTEUR.ZIP | Convertisseur de monnaie |
| EZCDDAX4PREVIEW.EXE | Easy CD-DA Extractor v4.0 Build 1 |
| FRA.EXE | Intellipoint 3.1 |
| FRESHDISK.ZIP | FreshDisk 2.0, un désinstalleur |
| JOY INDEXS 2000.ZIP | Index des tests, des jeux cracks... |
| LIST.ZIP | Index du contenu des CD |
| ODIGO2_FR.EXE | Odigo 2, pour trier les pages Web |
| PFCPRE15.EXE | Panda Future Connection 1.52 |
| WINMEMO.ZIP | Winmemo, un post-it pour Windows |
| WZBETA32.EXE | Winzip bêta 8.0 |
| ZCFRSETUP.EXE | Zip CEntral |
| ZYMAG.ZIP | Crazy Mag Janvier |

## LA PHARMACIE
**Répertoire PHARMACIE**

| | |
|---|---|
| SETUPPLT.EXE | Anti-Viral Toolkit Pro |
| UPDATE32.EXE | Mise à jour d'AVP |

## RESPONSABILITÉS
Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.



# TZAR

## The burden of the crown

**Laissez-vous transporter dans un monde de conquête et de sorcellerie !**

‣ PRÉSIDEZ À LA DESTINÉE DE 3 CIVILISATIONS ‣ PEUPLEZ VOS TERRITOIRES DE MAGES, DE GUERRIERS, DE CHEVALIERS, DE NINJAS, DE DRAGONS... ‣ GÉREZ 8 RESSOURCES DIFFÉRENTES ‣ COMBAT, CONQUÊTE, MAGIE, COMMERCE, RELIGION ET DIPLOMATIE SONT LES ARMES QUI SERVIRONT L'EXPANSION DE VOTRE EMPIRE ‣ CHAQUE UNITÉ EST DOTÉE DE SON PROPRE INVENTAIRE ‣ EFFETS CLIMATIQUES DE TOUTE BEAUTÉ ‣ DÉVELOPPEZ VOS PROPRES UNIVERS ‣ AFFRONTEZ D'AUTRES JOUEURS EN RÉSEAU...

*Fruit des amours d'Age of Empires et de Warcraft, Tzar... a... gardé le meilleur de chaque et s'impose comme une intéressante alternative à ses illustres confrères.*
*Février 2000*

GAMESPOT.fr

*Tzar apporte une nouvelle dimension au jeu de stratégie en temps réel.*
*Mars 2000*










SOLUTIONS DE JEUX,
NOUVEAUTÉS ET JEUX CONCOURS
"GAGNEZ NOS DERNIÈRES NOUVEAUTÉS"
SERVEUR VOCAL* 08.36.68.57.75/SERVEUR
MINITEL* 3615 CODE TAKE2. *2,23 FRS/MN













www.take2games.com



## Command & Conquer Tiberian Sun
## patch 1.17.1 2.16 Mo

Le méga hit de Westwood a lui aussi subi un certain nombre de défauts de programmation. Le dernier patch version 1.17 règle les problèmes de déconnexions lorsqu'on essaye de joindre un jeu. Même chose pour l'impossibilité de rejoindre une partie en cours. Dans la liste des serveurs, ces derniers ne se verront plus dupliqués. Une option permet désormais de régler les problèmes de rush d'ingénieur en les autorisant lors de la création d'une partie grâce à l'option multi-engineer. Patch disponible sur le CD et le ftp://ftp.joystick.fr/patchs/



## Patch Planetscape Torment version 1.1 3.29 Mo

Planetscape Torment, selon certains, est le digne successeur de Fallout II et de Baldur. De ceux-ci, il a aussi hérité de centaines de bugs assez mineurs, il faut le dire. Selon les développeurs, ces derniers sont au nombre de trente (selon la police, plus de 300). Les premières corrections concernent la vitesse, notamment les problèmes de swap de CD. Un bug réduisait le nombre d'attaques par tour des guerriers à une seule. Le problème des statistiques retombant à zéro a été réglé. Certains blocages survenant après des cut-scenes ou à des endroits précis (comme le labyrinthe de Ravel) ont être éradiqués. Le problème des boîtes de dialogues vides de l'avancement des niveaux a été réglé. Les bugs d'expérience infinie ont aussi été réduits à néant. À un tout autre niveau, ce patch contient des centaines de petites corrections vraiment mineures, ainsi que des changements de règles assez légers, notamment en ce qui concerne une poignée de sorts.
Patch disponible sur le CD et le ftp://ftp.joystick.fr/patchs/

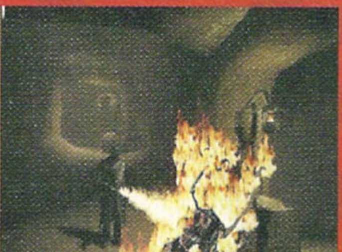


## Patch Fly ! Airliner Series
## 757-200 update 2.57 Mo

Un patch pour Fly! seulement pour les heureux acquéreurs de l'add-on 757-200 de Precision Manuals. Eh bien comme on s'en doutait, ces garçons ne se foutent pas de la gueule de leur public puisqu'ils mettent à notre disposition le résultat de leur travail constant pour rendre ce nouvel avion quasi-parfait. Ainsi, depuis un moins, ils se sont fendu de deux patches qui ne se contentent pas seulement de fixer quelques bugs ici et là, mais aussi de rajouter des fonctionnalités. Bien entendu, les coyotes de Precision Manuals ne comptent pas en rester là. Le tout est disponible sur leur site (www.precisionmanuals.com), ou plus simplement sur le www.avsim.com dans les répertoires « Files » et « Fly ».

**Le mois de mars est, selon la tradition du calendrier grégorien, celui des patches.**

# patches



## Nocturne patch V2 3.35 Mo

Bonne nouvelle pour nos amis les joueurs de Nocturne. La plupart de ceux qui possédaient une carte Sound Blaster Live avaient quelques problèmes, notamment ces hurlements de putois qui se produisaient à intervalles réguliers et sortaient des haut-parleurs. Ils ont été éliminés (à la fois les putois et les bugs). Les autres joueurs possédant une carte ATI 3D 2mg peuvent désormais démarrer le jeu et se demander pourquoi ils ont acheté une carte vidéo qui ne comporte même pas les mots « fury », « rage » ou « super-lightning » dans son nom. Les problèmes plus mineurs de scripts se déclenchant à tout va ne sont plus, eux aussi, qu'un mauvais souvenir. Les ambiances de l'acte I seront perceptibles par une oreille humaine. Avant, il fallait poster un chien devant les haut-parleurs et s'il remuait la queue, c'est qu'il entendait quelque chose. Du coup, c'est beaucoup plus pratique maintenant. Les autres gars qui se sont payé une Voodoo 3 et les derniers drivers pourront jouer à ce jeu à la vitesse de la lumière.
Patch disponible sur le ftp://ftp.joystick.fr/patchs/



## Patch Fly! Version 1.01.85
## update .84 a .85 663 Ko

Le mois dernier, je vous avais dit que Terminal Reality avait réalisé son dernier patch pour Fly! Avant de se lancer dans le deuxième volet de leur hit de la simulation de vol civil. Bon ben j'ai menti, c'est comme ça. Ça m'a bien fait rire pendant un mois de vous imaginer tranquille chez vous, pilotant comme des ouf' en vous disant « ah la la, que ça fait du bien de ne plus avoir à pomper un nouveau patch ». Bon ben voilà, le gag est terminé, et ce nouveau patch règle une foule de détails. Les lumières d'approche VASi étaient mal dessinées, surtout à distance. Cela est désormais réglé. Fly! jouit d'une meilleure compatibilité avec Windows 2000. Des commandes clavier qui ne pouvaient pas être attachées dans des versions internationales sont désormais disponibles. L'importation des fichiers metar, qui réduisait le framerate lors du franchissement des zones de transition, se fait maintenant sans heurt. Du côté des panels, celui du Hawker voit enfin son EFIS corrigé. Un support pour Roger Wilco a été ajouté à Fly!. On trouvera aussi une compatibilité toute nouvelle avec les cartes à base de Gforce ou de Savage4.





Bob Arctor

# CouRrier

**Joystick numéro 113... un chiffre qui m'a porté la chkoumoune : l'intégralité de vos mails a été aspirée dans le néant. Mon disque dur a fait ses adieux au music-hall, entraînant dans sa disparition un mois de courrier électronique. Adieu petit disque C : , tu me manqueras... et vive le courrier papier qui ne s'autodétruit que dans les incendies et les accidents de pizza. Tiens, je vais en profiter pour vous rappeler que nous ne répondons jamais personnellement au courrier, même électronique. En l'occurrence, j'aurais bien du mal ce mois-ci à répondre à vos mails sans faire appel à un médium très compétent. Quoi qu'il en soit, nous ne répondons qu'à une petite dizaine de lettres significatives chaque mois, pour une moyenne de 500 requêtes. Ça fait 2 % de chances d'être publié. C'est peu, c'est vrai. Mais une solution toute bête pour obtenir une solution à vos problèmes consiste à poster un double de votre mail sur le forum de discussion concerné, que vous trouverez sur le site du magazine www.joystick.fr .**

**Joystick, Courrier des lecteurs, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.**

**Pom2ter@Joystick.fr**

## Quick/Vite/Schnell/Gn'u

*Je viens d'avoir Age of Empires 2 et j'aimerais savoir à quelle adresse Net je pourrai trouver des cartes.*

*Monsieur Gn'gngn*

Avec ce genre de questions, vous pouvez généralement trouver facilement la réponse par vous-même. Il suffit d'entrer les bons mots clef dans un moteur de recherche, Altavista (www.altavista.com) ou Yahoo (www.yahoo.com) par exemple. C'est ce que j'ai fait pour vous répondre, avec les mots clef « ao2 » et « maps ». Aux adresses suivantes, vous trouverez : ici http://www.aoe2.com/aoe/maps/maps.shtml des cartes, et là http://www.aokings.com/aok/dl_scn.shtml des scénarios solo dont la taille varie entre 40 et 200 Ko.

*Dans la vie, je n'ai qu'un rêve, c'est d'être publié dans Joystick.*

*Maxens*

Shazam !

*Possédant un vieil Amiga 600 (oui, c'est une relique de l'âge de pierre, je sais !) dépourvu de la moindre imprimante, je vous écris sur papier pour demander si vous ne connaîtriez pas une adresse où me procurer sinon une imprimante compatible, au moins un émulateur pour pouvoir mettre le roman que j'écris dessus sur papier.*

*Brenda*

A cette adresse, vous trouverez le programme que vous cherchez (à condition de disposer d'un disque dur) : http://www.bj-studios.de/turboprint.htm Parlez-vous couramment allemand, au fait ? Mais une solution bien plus confortable consistera à installer Winuae sur le PC d'un ami. Il s'agit d'un émulateur Amiga pour PC qui vous permettra de transférer sur disquette, puis de convertir votre fichier texte préhistorique en données de notre époque. http://www.horza.dircon.co.uk/uae/index.html

*Grand utilisateur de MP3, je voudrais savoir s'il existe un grand site de fichiers de ce type.*

*Ham's*

Les MP3, c'est toujours un sujet délicat. La frontière est vite franchie entre légal et illégal. Sur le site http://mp3.com/, vous trouverez à peu près tous les MP3 légaux existants et dignes d'intérêt. Son homologue français www.mp3.fr fait office de parent pauvre, mais propose des musiques bien de chez nous, que vous ne trouverez nulle part ailleurs (dieu merci).

*J'aurais voulu savoir quels sont les meilleurs jeux de rôle sortis sur PC.*

*Haffif le Barbare*

Aujourd'hui, les meilleurs jeux de rôle au sens strict du terme et disponibles sur PC sont les suivants : Fallout 1 & 2, Ultima 9, Baldur's Gate et son add-on Tales of Sword Coast. Et dans la catégorie vieux machin, Daggerfall. Et qu'on se le dise, Fallout est dispo à petit prix (voir rubrique Budget).

*Est-ce que Fallout 3 sortira ? Et si oui, quand ?*

*The Pitbull*

Fallout n'ayant pas reçu le succès commercial escompté (comparé à celui de Baldur's Gate), Interplay a recentré ses activités sur les jeux de rôle médiévaux-fantastiques. Il est impossible de douter qu'un troisième tome de Fallout sera un jour programmé, mais il n'y a pour l'instant aucune confirmation officielle. En attendant, jetez un œil dans ce numéro au reportage consacré à Arcanum.

*Auriez-vous une adresse sur le Net à laquelle je pourrais trouver des renseignements sur l'overclocking ?*

*Tamoule*

Il y en a beaucoup. En voici deux parmi tant d'autres : http://www7.tomshardware.com/ ou http://www.tt-hardware.com/ Si vous n'y trouvez pas votre bonheur, entrez simplement le mot « overclocking » dans un moteur de recherche.

*Pouvez-vous me donner des infos sur les prochains jeux de LucasArt ?*

*Squall 1er le Grand*

Printemps 2000 verra la naissance de Star Wars : Episode I Jedi Power Battles. Il s'agira d'un jeu d'action orienté beat them all. Quant à Star Wars : Force Commander, ce sera un jeu de stratégie temps réel qui prendra comme background soit le monde magique de Tata Yoyo, soit l'univers de Star Wars (le marketing n'a pas encore tranché).

*Mes mercenaires se font tous zigouiller dans Jagged Alliance. J'en peux plus.*

*Harel HFY (L'Île Maurice)*

Sauvegarder, sauvegarder et encore sauvegarder. Dès que vous avez fait un beau coup, sauvegardez, puis sauvegardez. C'est l'unique solution. Ou alors essayez la belote.

*Pourquoi est-ce qu'il n'y a pas de serveur Hidden & Dangerous sur le site Internet de Joystick ? Pourriez-vous m'en indiquer un ?*

*Bobby la teigne*

En gros, il y a deux familles de jeux en réseau : ceux qui utilisent un serveur dédié qui sera hébergé, par exemple chez nous. D'autre part, ceux pour lesquels la partie est créée et hébergée par un des joueurs de la partie. Beaucoup de jeux proposent les deux possibilités, mais dans le cas de Hidden & Dangerous, seul un des joueurs peut créer la partie et abriter le serveur (donc sur son PC, donc pas chez nous).

## Vrrrrrrrrr...

*Je voudrais savoir quels sont les meilleurs jeux utilisant le volant à retour de force.*

*JayJay*

D'une manière générale, les mauvais jeux utilisent mal le volant à retour de force. Toujours d'une manière générale, les simulateurs gèrent bien mieux cet accessoire que les jeux orientés arcade. Nous précisons systématiquement dans nos tests de jeux de voitures ce qu'ils valent couplés à un volant vrrrrrr... vibrant. Pour mémoire, Screamer Rally et Sega Rally 2 gèrent mal ce périphérique.

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquants, etc. : **Service abonnement, BP2 - 59718 Lille Cedex 9 Tél. : 01.55.63.41.15**
- Tips, soluces, astuces, etc. : **crack@joystick.fr.** Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe : **Jeux Crack**
- CD ne marchant pas, commande d'anciens numéros : **01.41.34.87.75**
- Les adresses électroniques de tous les membres de l'équipe se trouvent sur notre site : **www.joystick.fr. Cliquez sur « Contact ».**


MIKA
GAME OVER
TOM
LAURA
GOA

# CONCOURS MILIA

Nous vous avions proposé, il y a deux mois, de participer à un concours en partenariat avec le salon du Milia. Si vous aviez un projet informatique lié au jeu vidéo, un simple scénario, une idée géniale en rapport avec le Net, ou encore un produit en cours de développement, il vous suffisait de nous le faire parvenir sous la forme de votre choix. Malgré l'annonce un peu tardive de ce concours, nous avons eu l'heureuse surprise de recevoir plus d'une trentaine de réponses. Si certaines se résumaient à deux feuilles de papier, d'autres s'appuyaient sur des centaines de pages de script ou sur des CD bourrés à craquer. Du coup, nous nous sommes tous réunis et on a drôlement travaillé pour désigner le grand vainqueur. And the winner is : ZeGame.
Co-réalisé par Antoine Rey, la démo de ce jeu de rôle/aventure nous a un peu surpris. Un graphisme digne d'Age of Empires,



un moteur qui tient la route, une musique sympathique, des outils de développement : il est certain que nos deux compères sont pleins d'avenir. Bref, toujours est-il qu'ils vont pouvoir exposer leur début de jeu devant tous les éditeurs de la planète (le Milia est plutôt bien fréquenté, y compris par les créatures de rêve) et on leur souhaite vivement de trouver soutien auprès d'eux, ou d'elles (les créatures de rêve). Enfin, nous tenons à remercier vivement tous les participants (le jeu de voitures télécommandées était très bien aussi) et on espère que vous serez d'autant plus nombreux l'an prochain que vous disposez de 12 mois pour plancher sur votre idée. Et voilà.

# Le meilleur et le pire

*« Times Magazine » vient de décerner les prix des meilleures et des pires trouvailles du monde du high-tech. Pour les meilleures, on trouve en tête E-bay, suivi de la Dreamcast, tandis que le MP3 arrive 3e. Les jeux vidéo sont aussi cités dans ce palmarès. Everquest arrive en 6e position, et Omikron en 8e ! La palme du pire revient au virus Melissa, qui a réussi à niquer les sites de quelque 300 grosses boîtes. Et bien que son auteur présumé, David L. Smith, ait été arrêté depuis quelques mois, plaidant non coupable, Melissa, elle, court toujours…*

# dito

Les beaux jours reviennent. Nan, je plaisante. Aujourd'hui, pour changer, je vais avancer l'une de mes théories à la con dite théorie du « train en marche ». Flûte, je crois avoir déjà utilisé ce nom pour une précédente théorie. C'est pas grave, un train peut en cacher un autre. Grâce à cette théorie, je vais me faire des tas d'ennemis. Si, si, vous allez voir, ça commence après ce point, là☞. J'aime pas les Doom-Quake-Unreal-like (en fait, j'ai parié que je pouvais perdre 80 % des lecteurs d'un coup). Tout le monde se fout de Dear Hunter et des beaufs qui y jouent mais franchement, vous pouvez m'expliquer la différence fondamentale entre buter un amas de pixels en forme de daim et un amas de pixels en forme de bipède ? OK, c'est rare que le daim soit équipé d'un fusil à lunette mais bon, vous voyez l'idée. Et là, vous allez me rétorquer que les pandanlagueul-like sont plus fins que ça, qu'il y a des tas de variantes, de subtilités qui… OK, OK. C'est vrai. Les poumtesmort-like évoluent parce que les joueurs commencent à en faire le tour. Découvrir la micro avec de tels jeux, c'est chouette, ça permet d'apprendre à coordonner ses mouvements avec une souris mais on s'en lasse vite. Je suis très sérieux, là. Moi, par exemple, j'ai appris à ne pas m'embrouiller les pinceaux avec des shoot'em up dont j'aurais honte maintenant. C'était un passage obligé mais maintenant, j'ai besoin d'un truc plus consistant pour m'amuser. Les crèveordure-like, c'est pareil. À force de rajouter des trucs et des machins, des options, des subtilités, les développeurs sont en train de glisser vers un autre genre. Vous dirigez un personnage dans un univers hostile. À chaque blessure, votre personnage perd des points de vie. Heureusement, il peut trouver des armes çà et là. Parfois, il met aussi la main sur du matériel non offensif lui permettant de se déplacer plus vite, de se soigner, de s'éclairer. Oui, ça ressemble à un jeu de rôle. Ouf, c'est pas trop tôt.

Cyrille Baron

*Telex*

*En attendant qu'Infogrames ait terminé sa digestion après avoir boulotté GT Interactive, la sortie des jeux de ce dernier (Imperium Galactica 2, Team Alligator, etc.) est retardée.*

# Mesures réduites



C'est cyclique. Une fois par an, on a l'occasion d'aller au Salon du Modélisme et du Jeu de réflexion. C'est vraiment très mélangé, plein de boutonneux y écoutent du Hard en essayant de réfléchir et plein de retraités essayent d'y rajeunir. On s'émerveille devant autant de réussite en matière de reproduction de tout ce qui peut nous entourer en plus petit… mais vraiment petit ! Comme les avions, les bateaux, les cocottes en papier (aussi appelés origamis par maître Limm), et même les gobelets en plastique vides. Sérieusement, ça se passera Porte de Versailles, au Salon des expositions de Paris, du 1er au 9 avril prochains. On remarquera sur la photo, qui n'est pourtant pas contractuelle, que les femmes radiocommandées (échelle 1:1) commencent à avoir une sacrée allure.

# Ça fait très peur, normal, c'est l'avenir

Les plus grosses boîtes d'informatique, Microsoft en tête, mettent le paquet aux États-Unis pour imposer leur nouvelle manière de vendre les programmes : nous ne les achèterons plus, nous les louerons. Leur argument massue pour faire passer la pilule est plutôt convaincant : dès qu'un consommateur réalisera qu'un programme lui est devenu inutile, il pourra résilier son abonnement. Joie. L'éditeur effacera à distance sur votre PC le programme superflu, par exemple, ce jeu minable qui ne vous a amusé qu'une heure. Il ne vous aura alors coûté qu'une somme modique. Imaginez maintenant l'envers de la médaille : les programmes ne nous appartiendront plus.
Par exemple, quand nous vendrons notre machine, nous ne pourrons pas vendre les programmes qui y sont installés. Pas de quoi payer une mensualité ? On nous coupera le soft à distance comme on fait avec le téléphone. Les mises à jour des programmes étant des modifications du produit, elles impliqueront automatiquement des changements des termes du contrat qui nous liait à l'éditeur… Ce qui signifie que ces contrats pourront être modifiés du jour au lendemain, sans que nous n'ayons d'autre choix que de les accepter ou de désinstaller le programme. On peut aisément imaginer que des systèmes similaires tenteront de s'imposer pour la musique ou les vidéos, qui ne seront plus alors stockées sur nos chaînes hi-fi et magnétoscopes mais achetés à chaque passage… puisque toutes ces industries sont soumises au même problème : le piratage.




# Et hop, un nouveau Forum !

Sur le site de Joystick, nous nous traînions depuis quelques années un système de forum quelque peu ancien (pour ne pas dire merdique) mais surtout abondamment farci de bugs. On pensait bien le remplacer en achetant une autre techno, jusqu'au jour où Fraggle a lancé : « Boarf, c'est pas trop compliqué un forum, je vais en faire un. » Et le lendemain, la première version tournait. Quelques nuits plus tard, cela commençait vraiment à avoir de la gueule. Après un petit habillage par David, le voilà maintenant en ligne. Les sujets n'ont pas changé, on y parle toujours du magazine, du CD, de matos, de jeux, des serveurs de jeux, du FTP, mais surtout de tout et n'importe quoi. En revanche, il y a plein de nouvelles fonctions, comme se faire prévenir des réponses à un message par e-mail. Et il y a même un cadeau en prime. Un chat tout en Perl et en HTML qui passe les firewall. Le tout devrait être entièrement débuggé au moment où vous lirez ces lignes. Je sens que la productivité de certains acharnés va baisser dans la journée.

# Encore raté, Dieu

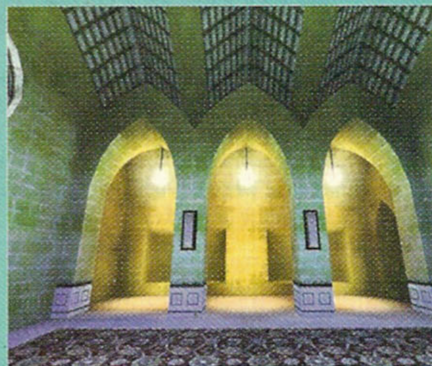
Un astéroïde que l'on croyait doté d'une trajectoire le menant plus ou moins directement sur notre globe terrestre vers l'an 2022 ratera en fait la Terre de quelques millions de kilomètres.
Le moins que l'on puisse dire, c'est que je suis content de l'apprendre. Vous en aviez entendu parler vous, de cet astéroïde ? Pas moi, faut dire qu'on nous dit pas grand-chose à nous, pauvres ignorants de la science. Ou alors l'info avait fait l'objet d'une parution confidentielle avec une police de caractères en corps 3. À mon tour maintenant : une information vitale pour la recherche médicale est encryptée dans cet exemplaire de Joystick. À vous de jouer.

# À Rome comporte-toi en debian

IEN vient d'annoncer son partenariat avec Worlds Apart Productions pour mettre au point le premier jeu de rôles online sous Linux. Oui, le tout sera en open source et on ne connaît pas grand-chose du développement commercial. Le jeu s'appelle The Eternal City 3D. Eternal City car il s'agit d'un jeu sur la Rome Antique et pour 3D je n'ai aucun indice. Reste à savoir à quoi va ressembler un jeu online dont les participants auront accès à un code source et ce qu'ils en feront.
http://www.eternal-city.com/



# Les aventures merveilleuses du LithTech



*On a beaucoup parlé du LithTech ces temps-ci, le fameux moteur 3D de Monolith qui a notamment servi à faire bouger Shogo. On a tout d'abord appris que Mike Dussault, son programmeur principal, avait été débauché par Valve à coups de millions de dollars pour bosser sur Team Fortress 2. On aurait pu craindre que cela handicaperait le développement du LithTech. Que nenni, puisque Monolith vient de créer une filiale dont le seul but sera de travailler sur la version 2 de ce moteur. Et ce LithTech 2 semble plutôt prometteur puisque 3DO et Black Isles Studios (Fallout, Baldur's Gate et Planescape, excusez du peu) viennent d'en acquérir la licence (250 000 dollars, prix catalogue). 3DO devrait l'exploiter dans le prochain épisode de la série des Might and Magic, tandis que Black Isles Studios a annoncé vouloir s'en servir pour créer une nouvelle génération de jeux de rôle sur PC, rien que ça. Hop hop hop, ce n'est pas fini, dernière info : Hyperion Software va se charger de créer une version Linux du LithTech. Voilà c'est bon, j'ai tout dit, vous pouvez passer à la niouze suivante.*

# Tirs croisés

Alors qu'on attend l'issue du procès anti-trust lancé par la justice américaine contre Microsoft, la Commission Européenne vient d'annoncer une série d'enquêtes contre le géant du logiciel. Mario Monti, commissaire européen chargé de la concurrence, s'inquiète en particulier de certaines fonctionnalités incluses de Windows 2000, qui devrait sortir courant février. Le nouvel OS de Microsoft pourrait en effet permettre aux sbires de Billou d'obtenir une position de monopole (une de plus) sur les serveurs d'e-commerce. Et ainsi dominer le monde et nous réduire tous en esclavage afin de nous transformer en viande pour burgers, mais ça, on nous le cache pour ne pas nous affoler.

# ALLUNEED

Histoire d'oxygéner le milieu de l'édition française, Asuwant, une nouvelle boîte de jeu, pointe le bout du nez. En projet pour le moment, un Quake-like et un jeu de rôle multijoueur. L'équipe est composée d'anciens de Cryo, Index+, Canal+ Multimédia et Sierra mais on ne sait jamais, si vous programmez, essayez de les contacter.

TELEX

*Nouvelle évolution du Massive Multiplayer Game. Everquest, au vu de son succès, se voit offrir des figurines représentant les personnages principaux du jeu ainsi que les monstres. On va pouvoir enfin jouer à la poupée sans trop de honte.*

# Steve Jobs s'envoie EN L'AIR




Le Conseil d'administration d'Apple vient de décider d'allouer des stocks options pour 10 millions d'actions à Steve Jobs. Ce qui correspond plus ou moins à une valeur d' 1 milliard de dollars. De plus, un avion d'affaires du type Gulfstream V, l'un des plus chers qui soit, est mis à sa disposition. Ces présents lui ont été offerts en reconnaissance des services rendus à l'entreprise depuis deux ans et demi.

# UT, PS2, Capitalisme

Le moteur d'Unreal Tournament est en train d'être porté sur la PlayStation 2. Le travail effectué par Brandon Reinhart, programmeur chez Epic, permet pour l'instant de faire tourner le moteur sur la nouvelle console de Sony, mais il a encore besoin d'une tonne d'optimisations pour être vraiment utilisable par un jeu. On ne parle pas de conversion de Unreal Tournament sur PS2 pour l'instant, ce boulot étant surtout effectué pour que Epic puisse vendre son moteur à des développeurs PS2, une activité particulièrement lucrative ces temps-ci.

# Warcraft III en images





Blizzard, du haut de sa grande mansuétude, vient de révéler à l'humanité deux nouvelles photos d'écran de ce qui devrait être l'un des jeux les plus attendus de l'année (alors qu'il ne sortira sûrement que l'année prochaine. Ah ah ! on vous a bien eus).

# Privé de CLAVIER

Kevin Mitnick, l'un des pirates les plus célèbres, s'est fait libérer d'une prison de Los Angeles où il purgeait une peine de cinq ans.
Il est encore sous contrôle judiciaire, et il lui est interdit de se servir d'un ordinateur ou d'un téléphone portable jusqu'en 2003.

# X-Box

encore et toujours...

Les rumeurs n'en finissent plus de courir sur la X-Box, ça en devient fatigant. Dernier bruit en date : la console de Microsoft devrait sortir avant la fin 2001. Elle intégrera un CPU d'1 giga-hertz, 64 Mo de mémoire, un disque dur de 4 Gb, un modem 56 K et elle pourra lire les DVD vidéo, pour un prix qui pourrait être inférieur à 150 dollars (soit moins de 1 000 F). L'OS qui gérera le tout devrait être un dérivé de Windows.
Et histoire de nous convaincre que ce n'est pas du vaporware, les gars d'Activision ont récemment confié qu'ils développaient plusieurs titres pour cette console.

# Martian Gothic: Unification

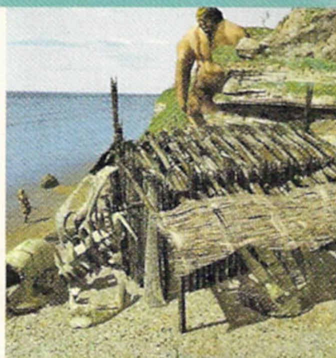
Martian Gothic est un mélange d'Alone in the Dark et de Resident Evil. Ce style de jeu revient décidément à la mode. LA nouveauté, car il y en a une, provient des trois personnages que vous dirigez simultanément. L'un est spécialisé en chimie, l'autre en mécanique et le dernier en informatique. En 2018, la base de Vita 1 est installée sur Mars pour y rechercher des traces de vie bactérienne. Les investigations progressent à grands pas, jusqu'à ce que le contact soit rompu après la réception d'un message pour le moins alarmant : « C'est une maladie, elle... elle pense... arrgh. » Je peux la refaire si la prise ne va pas : « c'est... arrgh... une maladie, grrrr... elle... je vais crever... elle pense... oui, elle... tuuuuuuuut. » Non ? Bon, on garde la première. Nos trois enquêteurs envoyés sur place découvrent alors l'ampleur des dégâts. Leur tâche est rude. Il faut à la fois découvrir l'origine du mal, réparer la base et éviter la contamination. Autant vous dire que cela se transforme rapidement en vrai casse-tête, le chimiste cherchant à vaincre la maladie et à soigner l'équipe qui commence à dépérir, pendant que le mécanicien répare les dégâts... Certaines énigmes ne pourront être résolues qu'avec l'aide des trois personnages. Bref, ça promet, bien que le graphisme ne soit en rien révolutionnaire, et ce malgré la possibilité de choisir l'angle de vue de la caméra. Annoncé pour avril par Take 2 Interactive, nous l'attendons avec curiosité.

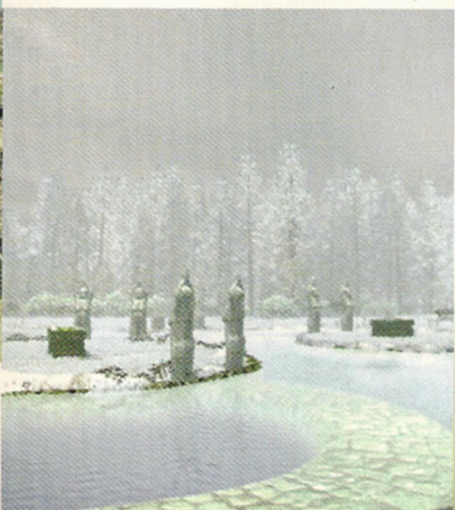
# Le Cryo nouveau est arrivé

À l'occasion de la sortie de son dernier jeu « Time Machine », Cryo annonce la création d'une nouvelle collection de produits : la Collection Légendes. Cette série reprendra plusieurs thèmes et mythologies connus du grand public. Ainsi, on sera projeté aussi bien dans les univers de Wells que dans ceux de « L'Odyssée » ou de « La Quête du Graal ». Comme dans Time Machine, le moteur utilisé sera la dernière version de l'omni 3D, permettant de jouer dans des décors précalculés, avec des personnages en 3D temps réel. Les trois premiers titres annoncés sont « Time Machine », où l'on incarne Herbert Georges Wells, bloqué 800 000 ans plus tard dans une époque où le temps fait des ravages à cause de ses caprices, « Odyssée, sur les traces d'Ulysse » où l'on joue Heritias, un ami du héros d'Homère, qui part à sa recherche, et « Tales of Chevalery » qui nous permettra de fréquenter les chevaliers de la Table Ronde.
À noter que pour ce dernier jeu, on pourra incarner un Celte ou un chrétien, ce qui permettra de découvrir le scénario de deux manières très différentes. Comme d'habitude chez Cryo, beaucoup de soin aura été apporté aux décors et aux graphismes, mais, petite nouveauté, l'interaction avec le joueur risque d'être plus importante qu'à l'accoutumée. Certes, Cryo annonce qu'il compte toucher un très large public avec ces jeux, ce qui pourrait un peu nous effrayer, et nous rappeler à des jeux comme Atlantis, qui n'offraient qu'une succession de puzzles pas super passionnants. Mais manifestement, ces derniers projets offriraient une plus large liberté au joueur. Reste à savoir ce que ça va donner question gameplay. Pour le moment, on espère sincèrement que ces efforts de « ludilisation » des produits de l'éditeur seront payants, et qu'on se retrouvera bientôt devant des jeux aux scénarios et à la jouabilité aussi bons que les décors, designs, et musiques le sont depuis toujours.

Pete Boule







La nouvelle évolution du moteur omni 3D de Cryo permettra de faire évoluer des objets en 3D temps réel dans des décors précalculés. En plus, certains de ses éléments pourront être placés en avant-plan.



Comme d'habitude chez Cryo, un gros travail aura été fourni côté graphismes, si l'on en juge par la modélisation des différents personnages.



« Heavy Metal » (le jeu), en français, ça donnerait : « La machine à rêver », le dessin animé inspiré de l'univers de « Métal Hurlant » (le magazine). Vous suivez ? Raconter Métal en deux mots, pas évident. Pour ma part, ça me rappelle les filles aux formes généreuses, munies toutes d'au moins un kilomètre de jambe, habillées dans des vêtements plutôt cuir ou latex, et qui distribuent autour d'elles l'amour et le chaos, avec le plus d'hémoglobine possible. Bref, on aura bel et bien droit à un jeu à partir de toute cette mythologie qu'est Métal Hurlant (Heavy Metal, chez les Ricains). Pour ce qu'on en sait, il sera question d'incarner l'un des personnages de cette bible culturelle, « Julie », héroïne du comics « F.A.K.K.² ». Cette dernière, aux mœurs plutôt délurées et perverties, a une furieuse tendance à se mettre en rogne à vitesse grand V, et donc à sortir de ses poches une bonne panoplie d'outils tranchants ou encore à grande cadence de tir, pour faire respecter un peu le silence autour d'elle. Comme c'est un jeu d'aventure qui entre dans le cadre de toute cette culture qui se plaît à mélanger cul et mort violente en régions extraterrestres, une foule de décors fantastiques et autres environnements à dormir dehors seront au rendez-vous, et il y a pas mal de surprises à attendre. Le jeu s'appellera Heavy Metal : F.A.K.K.² et sera jouable en 3D, à la troisième personne, avec 2 K. C'est Ritual qui s'est chargé du développement, déjà remarqué pour Sin, un jeu avec des flingues et des nanas. Aussi.

- Genre : Action
- Développeur : Ritual Entertainment
- Éditeur : Gathering of Developpers
- Sortie prévue : Printemps 2000

# Heavy Metal F.A.K.K.²



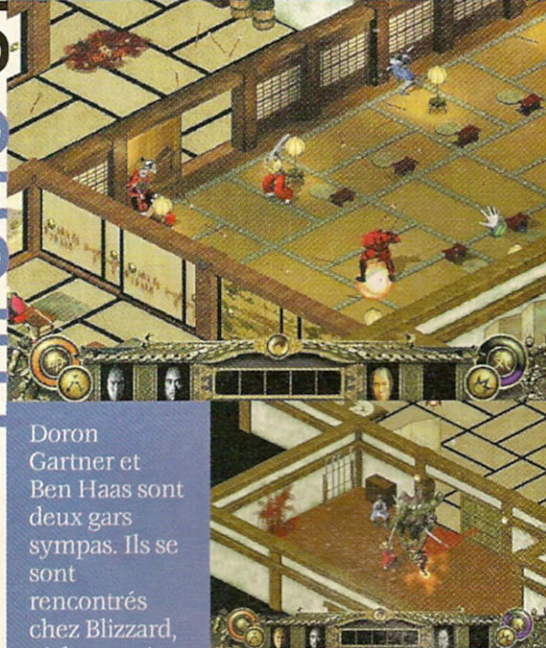
*Pete Boule*







# Throne of Darkness



Doron Gartner et Ben Haas sont deux gars sympas. Ils se sont rencontrés chez Blizzard, où le premier était programmeur sur Diablo et le second graphiste et responsable des cinématiques de Diablo II. Et voilà qu'ils décident de créer leur propre studio de développement (Click Entertainement) et leur propre jeu : Throne of Darkness. On ne sait pas grand-chose, sinon qu'il s'agira d'une sorte de jeu de rôle se déroulant dans un Japon médiéval mâtiné de mythologie, avec une composante multijoueur non négligeable. En tout cas, à la vue des premiers screenshots, ça n'a pas l'air mal du tout.

## EN AVANT pour l'aventhune




La Cyber Player League (dont on vous a longuement parlé le mois dernier) a annoncé cette semaine qu'elle allait ouvrir de nouveaux centres de sélections pour leur tournoi Razer-CPL doté d'une jolie cagnotte de 650 000 francs lourds de maintenant. Pour mémoire, le tournoi se déroulera du 13 au 16 avril à Dallas Texas, qui depuis 1963 est la ville internationale du sniping urbain dans un registre plus politique. Les parties se dérouleront sur Quake 3 (version 1.15c) exclusivement et les pré-sélections comprendront 512 joueurs qui s'affronteront pour qu'il n'en reste que 128. À leur tour, ils seront écrémés pour qu'il n'en reste que 32 qui pourront enfin se fragger entre membres de l'élite. Tous les renseignements au www.cyberathlete.com

## La phrase à la con du mois

« Non Ackboo, tu ne devrais pas t'acheter un manteau comme Ivan. Toi, t'as plutôt un style à la Humphrey Bogart. » Cap'tain Ta Race, le 11 février à 0h35.

## John Theresa

La World Bank a annoncé un projet qui doterait des pays en voie de développement de trois mille millions de francs afin de simuler l'utilisation d'Internet. J'y vois deux problèmes principaux. Tout d'abord, je ne connais pas la World Bank, pour autant que je sache cela pourrait être une succursale de mon provider Internet au capital de 250 francs. Ensuite, quel est vraiment leur interêt dans tout cela ; ouvrir des Livrets A aux habitants du Biaffra pour parier sur une éventuelle rentabilité en l'an 10 184 ? Ah non, voici un élément de réponse qu'apporte l'auteur de l'idée : « Mon expérience des communautés pauvres est qu'elles veulent avoir une chance d'apprendre à se développer par elles-mêmes et qu'Internet est le meilleur moyen d'obtenir cette connaissance. » Ah, tiens, un philanthrope.

## BeOS plus

À partir du 31 mars, les possesseurs de PC pourront downloader sur le Net BeOS 5, la dernière mouture de l'os préféré de notre Jean Louis Gassé national (si vous ne savez plus qui il est, consultez les journaux Mac d'il y a trente ans). Cet OS devient gratos pour l'occasion. On connaît tous BEOS, c'est rapide, ça tourne bien et ça peut faire en tout et pour tout fonctionner trois programmes de résolution d'équations développés pour l'occasion par quelques chercheurs désœuvrés du MIT. Réaction de Gana, qui s'occupe du contenu de notre CD-ROM : « Moi, je préfère les sharewares ; les freeware, ça fait amateur. »

## La PHRASE à la con DU MOIS

« J'avais un pote, il avait toujours deux poivrières ouvertes dans sa poche, pour se défendre en cas d'agression. »
Pete Boule, nous parlant de ses copains ninjas, le 11 février à 1h54.

## moteur en Fusion

Outrage Entertainement licencie son moteur 3D Fusion Engine. Le nom ne vous dit sans doute rien ; c'est pourtant le moteur qui est utilisé sur Descent 3, un jeu dont la beauté des décors n'a d'égal que l'ennui mortel qu'on ressent lorsqu'on y joue. La licence du Fusion Engine coûte 200 000 dollars (environ 1,2 million de francs), mais les développeurs les moins fortunés pourront se la payer pour seulement 100 000 dollars, à condition de payer 2 % de royalties sur les ventes du jeu à Outrage.



## Telex

*À peine avons-nous testé et aimé The Sims, le simulateur d'Américains moyens de Maxis, que déjà 250 000 exemplaires du jeu ont été vendus la première semaine. Les Américains moyens sont moyens, certes, mais nombreux.*




Les lumières seront dynamiques, les ombres seront en temps réel, les explosions seront jaunes.

Depuis Warzone 2100, on ne peut plus se permettre de concevoir un jeu de stratégie temps réel sans un bon terrain en vraie 3D avec des zooms et des rotations de partout. Des jeux comme Ground Control, Warcraft 3 ou encore Metal Fatigue sont directement inspirés de ce jeu novateur, qui n'a malheureusement pas eu le succès qu'il méritait. Oui, vous avez préféré acheter des jeux pourris parce qu'ils étaient en tête de gondole ou dans un quelconque top 10, et vous avez eu super tort. Mais vous aurez l'occasion de vous rattraper : Warzone 2100 sort en gamme Budget en mars.

La raison du carnage sera cette fois-ci un petit changement dans la mécanique céleste. L'orbite de la Terre se rapproche du Soleil et, aspirée par son champ gravitationnel, elle va bientôt devenir inhabitable. Bon, au début, ça sera sympa, on bronzera vachement plus vite, les hivers seront moins froids. Mais après,

>Stratégie temps réel
>Éditeur : Mattel Interactive
>Développeur : Topware Interactive
>Sortie prévue : mai 2000

# Earth 2150

on aura de grosses cloques partout et des cancers de la peau et ça sera moins cool. Évidemment, plutôt que de s'allier et de travailler de concert à l'évacuation de la planète, les hommes préféreront se foutre sur la gueule pour être sûrs que ce n'est pas le voisin qui prendra leur place dans la navette de secours. Résultat : dans Earth 2150, Américains, Euro-asiatiques et habitants de la Lune (respectivement membre de l'United Civilian States, de l'Eurasian Dynasty et de la Lunar Corporation) se battront pour récupérer le plus de matières premières possibles de la Terre avant de la quitter pour rejoindre Mars. Ces trois belligérants seront autant de camps à incarner lors du jeu, et comme d'habitude, les développeurs nous promettent que chaque camp sera très différent à jouer et qu'il faudra adapter sa stratégie par rapport à celui qu'on incarne et à celui auquel on doit faire face.

Je l'ai dit précédemment, Earth 2150 s'inspire largement de Warzone 2100. On construira sa petite base en 3D, ses petites unités en 3D

Sous une tempête de neige, un véhicule de construction fend l'obscurité de la lueur blafarde de ses phares. Une émotion rare.



Comme dans un petit Mecano, mais pour militaires, il faudra combiner différentes parties pour créer les véhicules de combat les plus efficaces.



On pourra diviser la fenêtre de vue en 3 parties, histoire de surveiller ce qui se passe ici, là, et là aussi.





aussi, on les déplacera sur un terrain en 3D tout pareil et il faudra exploiter des ressources, bref, la soupe classique qu'on nous a déjà servie une tripotée de fois. Mais les développeurs polonais de Earth 2150, ne se contenteront pas de nous sortir un clone sans originalité. Les innovations et les bonnes idées devraient en effet pleuvoir dans le jeu. En parlant de pluie justement, sachez que le jeu gérera la météo et l'alternance jour/nuit. Aux petits matins brumeux succéderont des après-midi écrasées de soleil, puis, à la nuit tombée, on pourra admirer les petits véhicules allumant leurs phares. Et vous savez quoi ? On pourra ensuite éteindre les phares pour préparer des attaques surprises nocturnes... Ah là, déjà, on rigole moins hein, on la ferme un peu sa grande gueule de blasé du genre « beuh, les jeux de stratégie, j'en ai marre, y a rien de neuf depuis Total Annihilation ».
Bon vous me direz, ce genre de détail, c'est anecdotique, ce n'est pas ça qui va faire un grand jeu. OK petit effronté, vous avez raison, mais attendez la suite. Dans Earth 2150, il sera possible de customiser ses propres unités. Chaque camp disposera d'un arbre technologique différent qui, au fur et à mesure des recherches, donnera accès à différents châssis ou différents canons et équipements pour créer de nouvelles unités. Le système sera similaire à celui de Warzone 2100, mais en un peu moins riche. Autre originalité annoncée, la gestion de lignes de ravitaillements. En général, ce genre de chose est réservé aux wargames napoléoniens bien chiants (c'est un synonyme de « réservé aux puristes »). Là, il faudra faire attention à construire des unités, en général des hélicoptères lourds, pour ravitailler en munitions tanks et autres unités qui combattent loin de la base.
Tout à l'heure, j'ai fait une transition géniale avec le coup de la pluie, mais là, je trouve que dalle. Alors je vais juste vous dire que Earth 2150 s'annonce fort beau graphiquement. Le terrain en 3D sera magnifiquement rendu, avec ses plaines, ses montagnes, ses canyons, ses étendues d'eau ou de lave. Les unités et les bâtiments arboreront un style différent selon le camp auquel ils appartiennent. Ainsi, les usines de l'Eurasian Dynasty rappelleront les constructions soviétiques des années 50, bien lourdes et bien laides, avec de grandes cheminées d'où sort une fumée noirâtre, tandis que le style architectural de la Lunar Corporation sera beaucoup plus esthétique et futuriste.
Grâce à la qualité de sa 3D et ses nombreuses originalités, Earth 2150 s'annonce comme un concurrent sérieux à Metal Fatigue et Ground Control, deux RTS très attendus qui devraient sortir à peu près au même moment. Reste évidemment à attendre la preview puis le test, pour savoir si la profondeur stratégique du jeu est à la hauteur des espoirs que nous plaçons en lui.

*Ackboo*



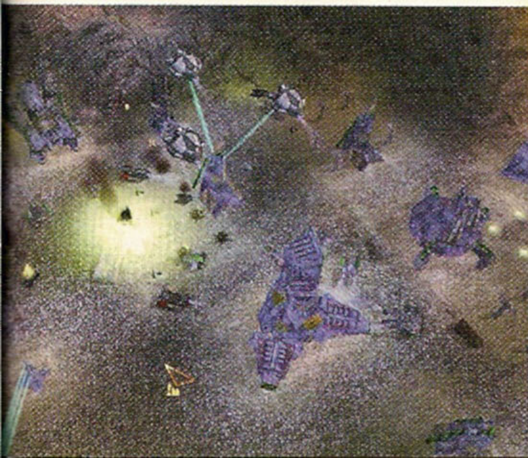


*Les unités devront être regroupées en escouades pour être gérées plus facilement.*



*Dans Earth 2150, les usines pollueront à mort et les tanks n'auront même pas de pot catalytique. Mais on s'en fout, car la Terre se fera bientôt bouffer par le Soleil.*



# Lara chromée



C'est incroyable ce qu'un être humain est capable d'endurer contre un chèque superbement rempli. Au niveau des conquérants de l'inutile, Core Design vient de frapper un grand coup. Comme ils se sont aperçu que dans le mot « Platinum », il y a le mot « platine », ils ont décidé de profiter de la sortie de Tomb Raider III sous le label Platinum pour peindre en argenté le mannequin qui fait office de Lara chez les vrais gens : Lara Weller. L'acte de peinturlurage sur la jeune fille a été filmé, et on peut télécharger le reportage au **www.sceneone.co.uk**. Ça dure cinq bonnes minutes, durant lesquelles on voit miss Weller se faire appliquer une pellicule de peinture métallisée chromée par une jeune femme. C'est inutile, mais c'est beau comme un film porno et aussi instructif qu'un documentaire sur la peinture sur carrosserie. À collectionner à tout prix, et à ranger à côté d'un sketch des Bricol Girls.



# EN COLLANTS

C'est avec une grande tristesse mais aussi avec un petit ricanement sardonique que je vous annonce la fermeture du studio Microprose à Austin Texas. Non pas que je me réjouisse que des employés de la succursale d'Hasbro mordent encore la poussière comme beaucoup avant eux, mais c'était ce studio qui mettait au point Guardians : Agents of Justice, un jeu de super héros. Oui, je hais ces individus en collant, et je me souviens très clairement d'avoir été molesté par un de ces demeurés dans un parc d'attractions alors que j'avais sept ans et que ma mère avait le dos tourné. Sales lâches.

### Telex

*Au mois de janvier dernier, le site d'une université du Massachusetts a procédé à la vente, os par os, d'un squelette de Tyranosaurus Rex.*

# Coup de SALE GUEULE







Vous vous souvenez de la news d'il y a un mois ou deux où l'on vous apprenait que Todd Mac Farlane (gribouilleur de Spawn) avait été engagé pour s'occuper du design d'Ultima Online II ? Eh bien la chose est faite et on peut d'ores et déjà juger des résultats grâce aux figurines qui viennent d'être éditées. Disons le tout court, c'est un peu de la grosse daube de comics américains à trois balles. Des personnages à la tronche tuméfiée, certains vêtus d'une armure qu'on pourrait aisément prendre pour une poubelle, éléments cyber-neuneus à gogo et j'en passe. Dire que des artistes comme Denis Loubet ont participé au design d'Ultima pour qu'on en arrive là, ça me colle bien la haine. Enfin, jugez par vous-même, loin de nous foutre la trouille, rencontrer l'un de ces gars au détour d'une forêt nous collera un fou rire permanent.

**www.mcfarlane.com/toyfair2000/catalog/uo2.figures1.html**

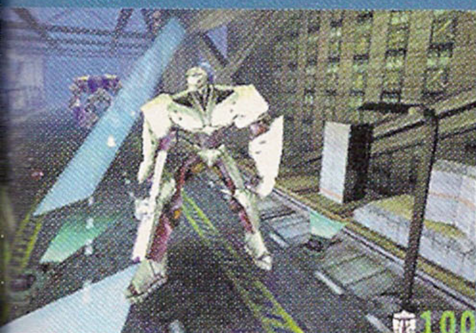
# Smashing Pumpkin Studios

Mauvaise nouvelle pour tous les amoureux de Warzone 2100 : Eidos a décidé de fermer Pumpkin Studios. Chez nous à Joystick, nous sommes bien dégoûtés, parce qu'on attendait impatiemment Warzone 2120, sa suite. Pumpkin, c'est typiquement le genre de perle rare pour qui les éditeurs devraient se battre. Enfin, si ces derniers y connaissaient quelque chose en matière de jeux vidéo, bien sûr. Car contrairement à d'autres studios plus enclins à surfer sur la vague des aventurières pré-pubères à couettes, eux, au moins, savent faire de vrais jeux. D'ailleurs, il suffit d'aller faire un tour sur leur site et de regarder leur CV pour comprendre à qui on a affaire (**www.pumpkin.co.uk**). Évidemment, Warzone 2100 ne s'est pas bien vendu, évidemment, il n'était pas très « cosmétique » mais nom de Dieu, avec Total Annihilation, on avait là le top de la stratégie temps réel. Eidos avait déjà loupé le coche en ne croyant pas au produit, et manifestement, se planter commence à devenir une habitude.

# Dirc Rivers

Oui, le jeu du mot du titre est pourri, mais d'IRC, un nouveau client IRC qui vient d'apparaître en version bêta, s'annonce comme un concurrent sérieux à mIRC. Pour l'instant, le programme plante un peu (version 1.1.0.7), toutes les fonctionnalités ne sont pas implémentées, mais il comporte déjà un certain nombre de raffinements, comme les ombres sous les boîtes de dialogue - super, j'adore - ou la correction d'orthographe par dictionnaire, pour l'instant seulement en anglais. Tout cela nous laisse présager du meilleur pour la version finale. Pour le télécharger, prenez l'autoroute de l'information puis direction **www.dragonmount.net/**.

## Objectif : ZERO




Lorsqu'on me dit que le moteur de Slave Zero va être mis en vente dans l'espoir que d'autres jeux tournent dessus, ça me fait autant d'effet que si l'on me disait que les roues pour hamsters allaient être adaptées pour les humains. Le moteur est nommé Ecstasy, comme la drogue que les jeunes utilisent en rave party pour rentrer dans le cerveau d'un hamster dans sa roue. Il y a donc un rapport.

## Le DOS encore à la mode




Yahoo, Amazon, E-bay et une demi-douzaine d'autres très gros sites Internet ont été victimes, ce mois-ci, d'une attaque dite « DOS », pour « Denial of Service ». Le principe est très simple : il suffit de disposer d'une ou plusieurs grosses connexions au Net (comme par exemple celles des universités) et de laisser tourner un programme sur une bécane qui envoie, en grandes quantités, des requêtes de connexion aux différents serveurs visés. Ces derniers se retrouvent alors saturés (les serveurs de Yahoo auraient reçu plus d'1 giga-octet de données par seconde lors de ces attaques) et les utilisateurs normaux ne peuvent pratiquement plus y accéder. Le FBI a ouvert une enquête criminelle, et aux États-Unis s'élèvent déjà des voix pour que les coupables de cette farce, qui a tout de même duré plusieurs jours et causé quelques millions de francs de pertes pour les sites commerciaux touchés, soient punis à coups de dizaines d'années de taule. À l'heure où j'écris, le FBI pense que ces attaques ont été lancées par des pirates allemands, qui auraient exploité à distance des machines de l'Université de Stanford en Californie.

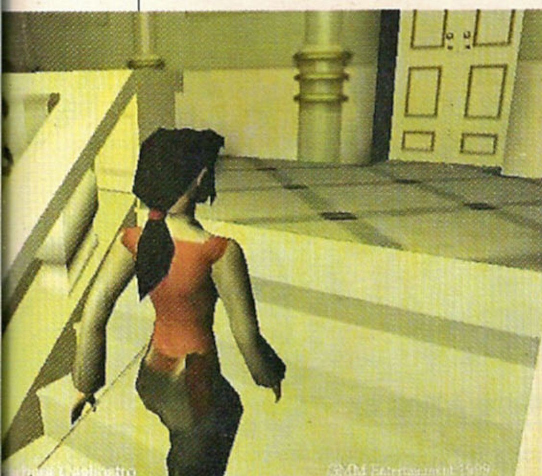
### Telex

*Le studio de développement M4 devrait débuter d'ici peu le port du très attendu jeu de Peter Molyneux Black and White sur Game Boy Color. Mhhh ?*

## Il était un petit navireuh...

Pour visiter un bateau virtuel, rien de mieux que le Net. Ça se passe là et profitez-en, la visite est gratuite, contrairement au bateau. **www.defense.gouv.fr/visites_virtuelles/porte_avions_cdg/indexqt.htm**

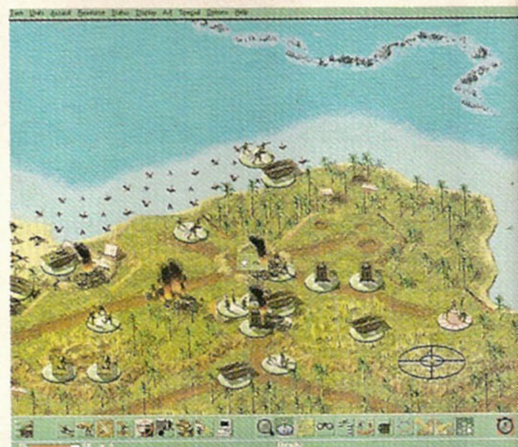




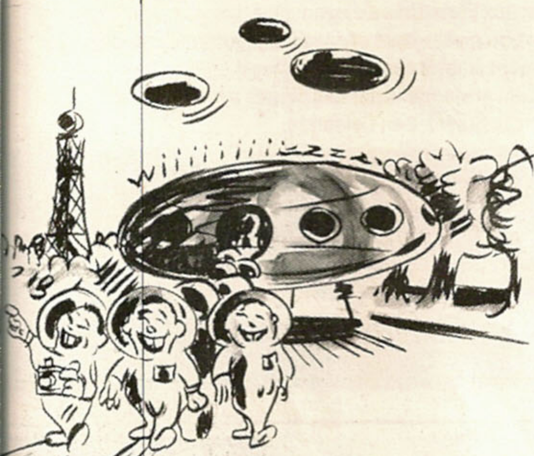
## Blood & Lace

Paris au XVIII^e^ siècle. Barbara Cagliostro est experte en magie noire et phénomènes surnaturels. Tout va pour le mieux jusqu'à ce qu'elle tombe sur le Picatrix, un grimoire révélant les côtés les plus obscurs, non pas obscrus, obscurs et les plus secrets de l'Alchimie. Dès lors, elle devra faire face à un marquis sadique cultivant un goût très prononcé pour le vampirisme et le Picatrix, dans lequel il puisait jusque-là sa force dans le but de Barthez, non pas Barthez, mais dans l'intention de gouverner notre belle contrée. Développé par GMM Entertainement, dont c'est le premier jeu, Blood & Lace met en scène une sorte de Lara relookée. Le moteur 3D est assez bluffant et offre un souci du détail rarement égalé. Hélas, les mouvements de la généreuse ne sont pas encore satisfaisants, mais la version n'en est pour l'instant qu'à une pré pré-alpha. Entre Lara Croft et Alone in the Dark, ce Blood & Lace devrait rapidement trouver distributeur pour la France.

## Rising SUN



*À force de parler des conflits modernes, on oublie ceux plus anciens comme la Seconde Guerre mondiale, le premier du genre à avoir détruit autant de vie en un rien de temps, et l'unique à avoir fait usage de l'arme nucléaire sur des gens qui n'avaient pourtant rien demandé de tel. Comme c'est au Japon que sont tombées les deux premières expériences nucléaires, sur des civils, il était normal que l'on se rappelle pourquoi.*
*Pour ce faire, TalonSoft va développer un chapitre important dans toute sa série de wargames déjà réalisés à propos de la Seconde Guerre mondiale. Ainsi, après les East Front et West Front, Rising Sun sera édité par Take 2 en France, au printemps prochain. Pour mémoire, la guerre du Pacifique commença en 1941, lorsque les Japonais ont attaqué Pearl Harbor, parce qu'ils ont eu la bonne idée de vouloir créer « La Sphère de Prospérité du Grand-Est Asiatique »... Une sorte de grosse communauté européenne, mais asiatique, avec des fusils et des bombes en plus pour faire des pays candidats des pays partenaires. Ainsi, on pourra vivre plus d'une trentaine de scénarios reprenant quelques batailles ayant eu lieu de 1941 à 1945. De plus, quatre campagnes seront elles aussi prévues, comprenant plusieurs autres scénarios de conflit, allant des batailles de Manille à celle de Guanalcanal. Les Japonais, Américains, Britanniques et autres habitants du Commonwealth, comme les Néo-Zélandais ou les Australiens, pourront s'exprimer dans d'épiques combats sur des plages, dans des forêts tropicales ou encore dans des rizières.*



## Les Japonais débarquent

Bonne nouvelle pour nos millions de lecteurs au Japon : l'opérateur téléphonique national, NTT, qui détient le monopole du téléphone et de l'accès Internet dans le pays, va baisser fortement ses tarifs afin de promouvoir, justement, l'accès à Internet. Il y a 20 millions d'internautes au Japon ; NTT estime que ce chiffre pourrait doubler grâce à ses nouveaux tarifs.

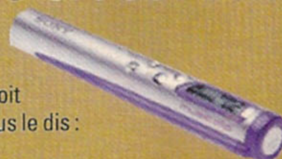
## Sid Vicious

Firaxis, la boîte de Sid Meyer spécialisée dans la guerre civile américaine et dans les petits jeux spatiaux, vient de perdre une tête.
En effet, Brian Reynolds, le co-fondateur et second designer en chef, vient de se barrer de chez le développeur. C'est donc Sid qui reprendra en main Civilization III. Reynolds n'a fait aucune déclaration, mais des rumeurs prétendent qu'il en avait marre que Sid Meyer lui demande constamment s'il avait un lien de parenté avec Burt.

## Juste un message pour te dire que je n'ai rien à dire

Jabber sera un pager Internet universel. Exactement comme ICQ, AIM ou Yahoo Pager, il permettra de savoir si les personnes présentes sur votre liste de contacts sont on-line, de leur envoyer des messages, des fichiers, de discuter en direct avec eux, etc. La nouveauté, c'est que Jabber sera universel, il sera donc compatible avec tous les autres pagers. La version bêta est déjà compatible avec ICQ. Jabber devrait se contenter de passer par le Web, ce qui lui permettra de passer au travers des firewalls qui empêchent généralement les gens d'utiliser ICQ au travail. C'est en cours de développement et, si ça marche, Jabber ne devrait pas manquer de s'imposer en standard.
http://www.jabber.org/

## Plus petit, plus doux, s'ouvre en corolle



Encore un nouveau lecteur de MP3, et c'est Sony cette fois qui s'y colle. Rudement beau, minuscule, d'un design révolutionnaire, le VAIO Music Clip reste pourtant aussi inutile que ses concurrents avec 64 ridicules Mo de RAM soit une heure de musique à peine (et non deux comme l'affirme leur site). Moi je vous le dis : MiniDisk. Et je vous le répète : Minidisk !




## Windows veut ma voix

DirectX 8.0 devrait permettre aux programmeurs de jeux d'inclure facilement la communication vocale en réel, lors des parties sur le Net *ksshrrr*. Microsoft va en effet y intégrer la technologie issue de Battlecom, un clone de Roger Wilco *ksshrrr*, surtout utilisé par les fans de simulations de vol en réseau comme Falcon 4.0 *kssshrr*. Le développeur de Battlecom, Shadow Factor Software, s'est fait bouffer par Microsoft il y a peu. Ce n'est donc pas étonnant *ksshrr*. Attention Gana, il y a un sniper sur le toit *kssshrrr*. Ah, trop tard *ksshhrr*.

# Windows VEUT mon doigt

Microsoft a choisi d'incorporer la technologie d'Identix, une boîte spécialisée en biométrie, dans l'arsenal sécuritaire de son prochain Windows 2000. Il devrait par exemple être possible, avec l'appareillage adéquate, de limiter l'accès au réseau local aux seules personnes dont les empreintes digitales sont enregistrées, ce qui est beaucoup plus pratique et sûr que les traditionnels mots de passe (sauf pour ceux qui n'ont plus de doigts). J'en profite pour vous dire que le mot de passe du BIOS de la machine de Fishbone, c'est « kawazaki », sa marque de moto fétiche.

identix

## Telex
### Aide aux Handicapés

*À l'occasion du Salon des Handicapés qui a lieu à Lyon, du 9 au 11 mars 2000, un nouveau site d'aide aux handicapés a été ouvert : www.handica.com*

## NAGE petit DAUPHIN

Sony et Nintendo se sont lancé un concours de celui qui pissera le plus loin. Dernier essai en date : Nintendo affirme que sa Dolphin, prévue pour la fin de l'année, sera plus performante que la PlayStation 2 d'environ 30 %, grâce à une nouvelle architecture des chipsets de la console. Sony aurait répondu en donnant un coup de pied à Nintendo avant de lui lancer du sable dans les yeux et de hurler : « Eh ben d'abord c'est même pas vrai ! »

# Mrs Frogger

Hasbro Interactive vient de dévoiler son nouveau plan pour envahir le monde. Contrairement à ce qu'on aurait pu croire jusqu' alors, ses projets sont basés sur le jeu. Tout d'abord, Monopoly Tycoon, un produit mutant entre le classique d'Hasbro et Sim City, où l'on construira une ville en 3D sur le thème du jeu de plateau. On aura aussi droit à des jeux de course, semblables à la série des Nascar, et un de Grand Prix. Mais la meilleure des nouvelles pour nos amis les cousins des bayous sera le grand retour de Frogger, dans un jeu homonyme affublé d'un « 2 », pour faire bonne mesure. On y trouvera de nouveaux graphismes ainsi qu'une grenouille (une fille) nommé Lillie. Une sorte de Miss Pac Man, mais verte avec les pieds palmés.

# Les chiens meurent et les tatous passent




Pfffuit ! Fini, terminé Cavedog. Le studio de développement (Total Annihilation et TA : Kingdoms) a vu ses portes fermées par son éditeur-possesseur GT Interactive, lui-même vivement encouragé à faire des économies par Infogrames. On ne sait pas ce qu'il adviendra des projets en cours (Good & Evil ou l'add-on de Kingdoms), ni de Boneyard, leur service de jeu online. Faut dire qu'ils ont accumulé les bourdes chez Cavedog : non seulement le boss Ron Gilbert avait laissé partir Chris Taylor (le papa de TA), mais en plus, il avait lancé un TA : Kingdoms vaguement pas fini. Les autres projets étant annulés les uns après les autres, ça commençait à sentir le moisi, jusqu'au coup d'éponge de Bruno « Tatou compris » Bonnell. Mon petit doigt me dit qu'il ne va pas s'arrêter là.

# En retard

*Ground Control, le très attendu jeu d'action de Sierra, est repoussé à cet été. Shogun Total War, notre couverture du mois dernier, ne sortira qu'en mai. Pour finir, Vampire The Masquerade n'est plus attendu avant juin. Sinon ça va.*

# Lord British, ce tyran



Le meilleur moyen de ne plus souffrir des contestations est d'interdire tout moyen qu'ont celles-ci de se manifester. Poussons ce raisonnement à l'extrême, et on obtiendra à peu près ce qu'a fait Origin Systems sur son site du www.ultima9.com en fermant purement et simplement les forums de discussion sans trop prévenir. Il faut dire qu'avec les premières versions du jeu sorties aux États-Unis, hyper buggés comme au grand temps de Daggerfall, un bon nombre de joueurs ont utilisé ce board pour râler contre les gars d'Origin Systems qui se firent remarquer par leur absence sur ce même endroit. L'excuse utilisée pour la fermeture est le dernier patch qui réglerait 100 % des bugs. À voir en rigolant doucement.

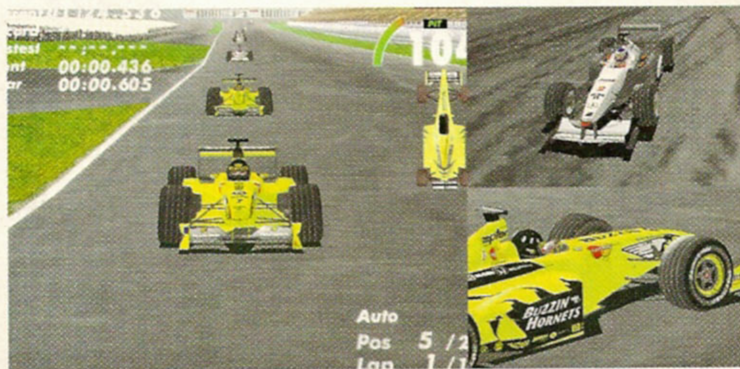
# Welcome to Gallica

La Bibliothèque Nationale de France a investi 70 miyons de francs dans un nouveau serveur proposant plus de 35 000 ouvrages numérisés accompagnés de 45 000 images, le tout libre de droit. La majorité des livres disponibles datent du XIX[e] siècle, vous devriez y retrouver les œuvres de Kevin Baudelaire, Bob Proust, Patrick Mallarmé, Brad Rimbaud ou encore Johnny Verlaine. Si vous voulez lire des trucs gratuits écrits à une époque où MS-DOS n'existait même pas, c'est sur gallica.bnf.fr

gallica



# F1 World Grand Prix




Bien que le jeu soit censé sortir au mois de mars, nous n'avons reçu que quelques screenshots de F1 World Grand Prix, la suite d'Official Formula One. Cette fois, Lankhor a développé la version accélérée 3D en interne, et des efforts conséquents semblent avoir été fournis pour améliorer l'I.A. Quant au gameplay, on fait confiance à Lankhor pour nous pondre quelque chose d'aussi réussi qu'Official Formula One. A priori, nous devrions retrouver un subtil mélange d'arcade et de simulation. Verdict le mois prochain, en même temps que le Formula One 2000 d'EA Sports.



Il vaudra sans doute mieux éviter les débris.



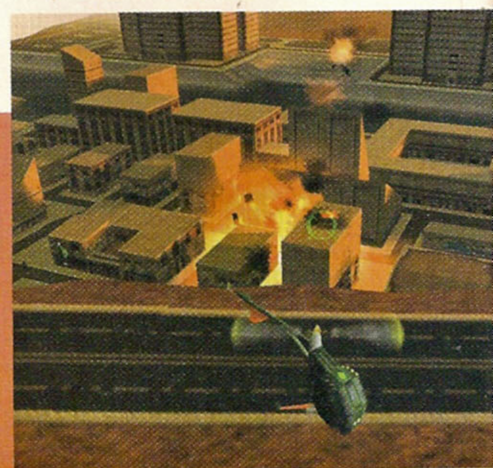
On a beau être à l'aube d'un nouveau siècle, force est de constater que l'homme n'a pas beaucoup changé depuis un certain temps. Il est toujours question de se mettre copieusement sur la gueule avec le voisin, et pour nous le rappeler, Take 2 nous propose, pour le mois d'avril prochain, une nouvelle variante en matière de massacrage en règle. En France, le jeu s'appellera Dogs of War. Outre-Atlantique, il porte le doux nom de Warmonkeys. Oui, les deux titres sont en anglais ; vous êtes d'une perspicacité effarante. On peut en conclure que la traduction de « singe » est donc « chien ». En attendant, c'est Silicon Dreams qui s'est chargé du développement de ce jeu de stratégie temps réel, bien parti pour se jouer en 3D. Le jeu offrira une foule d'actions possibles en matière de tactiques de combat. Ainsi, on pourra aussi bien se lancer dans une opération de grande ampleur, en étant opposé sur le terrain à une bonne centaine de pauvres types qui n'ont rien demandé à personne, que se contenter de planquer un sniper pour loger une balle dans la tête par-ci, une balle dans la tête par-là. Le but du jeu étant de contrôler les richesses d'une planète quelconque, vous jouerez sur quelque 25 niveaux, prévus pour être occupés par 35 types d'unités différentes. Manifestement, les principales trouvailles concerneraient l'Intelligence Artificielle, puisque chacune des unités devrait avoir un minimum d'autonomie, et la possibilité de gérer les ordres entre elles. Jouable en réseau, Dogs of War pourra accueillir jusqu'à 8 joueurs.

Pete Boule

- Genre : Action/tactique
- Éditeur : Take 2 Interactive
- Développeur : Silicon Dreams
- Sortie prévue : Avril 2000

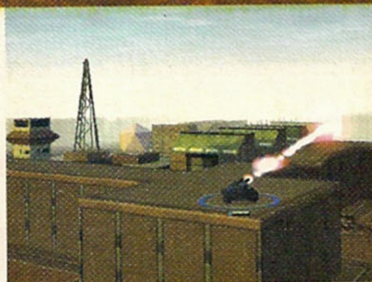
# Dogs of War

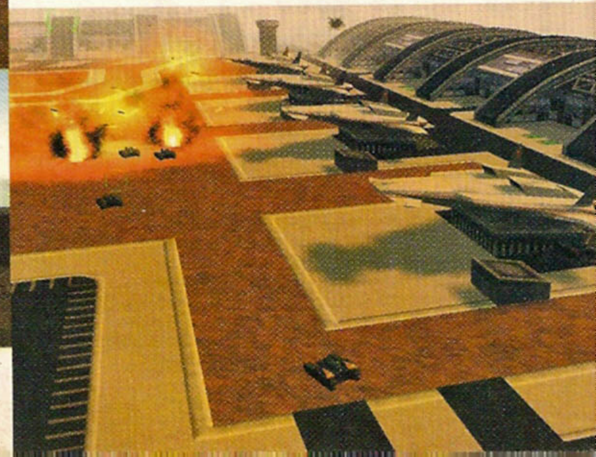
Les batailles livrées dans les cités s'annoncent assez intéressantes d'un point de vue tactique.





Mais comment ce tank a-t-il pu prendre l'ascenseur pour accéder au toit ?





# Cyber-fordisme

Ford vient d'innover en matière d'esclavagisme moderne, en offrant à ses 350 000 employés un PC Hewlett Packard, une imprimante et la possibilité de se connecter au Net pour seulement une vingtaine de francs par mois. Un cadeau un peu empoisonné, puisque les dirigeants de Ford ont déclaré sans sourire qu'Internet sera la chaîne de fabrication du futur. Ils affirment aussi que cela permettra une meilleure communication entre les employés. On veut bien les croire, mais je doute que des échanges réguliers entre salariés d'images d'orgies lesbiennes par e-mail soient vraiment profitables pour une entreprise. Et ne me dites pas qu'on fait autre chose avec Internet, je ne suis plus dupe.



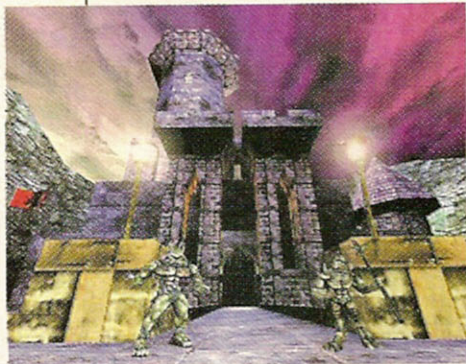

## Signature électronique




D'ici quelque temps, une signature électronique pourrait avoir la même signification dans le Droit civil français qu'une signature classique. Le Sénat vient en effet d'adopter en première lecture un projet de loi qui va dans ce sens. Les signatures concernées seront les signatures « authentifiées » (et parfois cryptées) que permettent désormais les clients e-mail.

## Les Skaarjs à l'E3

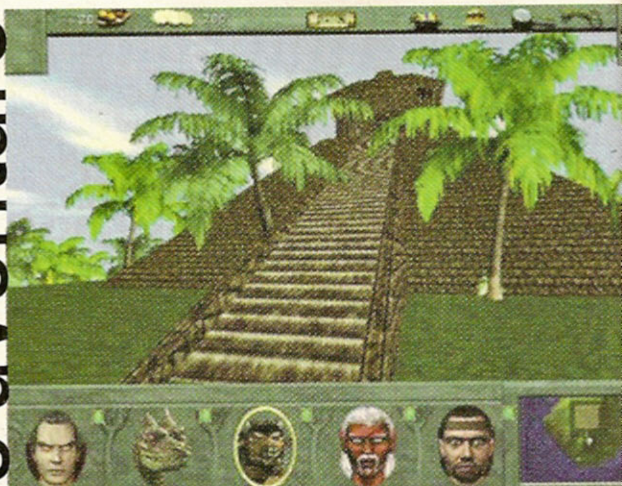
D'après certaines rumeurs propagées par des gens louches de chez Legend Entertainement, Epic pourrait faire les premières présentations de Unreal 2 lors de l'E3 (prononcez « i-kioube »), le salon américain du jeux vidéo qui se tiendra en mai prochain. Unreal 2 ne sera montré qu'à quelques personnes triées sur le volet, dans ces petites pièces sombres entourées de rideaux qu'on peut apercevoir sur les salons, et qu'on appelle « backrooms ». Oui, comme dans les boîtes gay.



### Telex

*Activision a réalisé des profits records pour le dernier trimestre 99, notamment grâce au succès de Toy Story 2, Tony Hawk Proboarder et Quake 3 Arena. Les profits sont de 22,3 miyons de dollars pour ce trimestre.*

## Le retour de la petite aventure



Might and Magic 8 a été annoncé : que ses amateurs se rassurent, tout a l'air d'avoir été fait pour satisfaire les acheteurs des volets précédents. On y trouvera quelques sorts et skills en plus, de nouveaux endroits où aller, ainsi que deux couleurs inédites qui feront leur apparition dans le jeu : le jaune et le violet. Un add-on gérant les tons pastel sortira d'ailleurs immédiatement après. 3DO avance, mais lentement.



## Lobby de mauvaise foi

Le Championnat international de la mauvaise foi, ce mois-ci, vient d'être remporté haut la main par Microsoft. La compagnie a déclaré qu'elle n'avait violé aucune des lois anti-trust. Ils ont notamment contesté le fait qu'ils auraient la mainmise sur la plupart des ordinateurs à base de processeurs Intel. C'est vrai, mais qui n'a jamais entendu parler de Gludu Os ou de Triorg 87, qui tournent pourtant depuis trois siècles sur les ordinateurs du gouvernement de Pluton ? Et de rajouter qu'ils voudraient bien continuer à distribuer IE avec Windows, ce dernier n'ayant « vraiment pas fermé le marché à la concurrence ». Dites, ça remonte à quand la dernière fois où vous avez eu envie de lancer Netscape, vous ?

# K-jofol 2000

Ça fait des années que deux softs se disputent la place juteuse de leader sur le marché des lecteurs : WinAmp ( **www.winamp.com** ) et Sonique (**www.sonique.com** ). Ça n'est donc pas un hasard si les toutes dernières versions de Winamp et Sonique sont sorties simultanément ce mois-ci. Pourtant, ni l'une ni l'autre n'apportent grand-chose de neuf et le vent nouveau vient d'ailleurs... Il vient de France ! Avant tout, Kjofol est de loin le lecteur de MP3 le moins gourmand en ressources du marché. Il lit de très nombreux formats, y compris les CD audio et l'ASF... un format de compression peut-être appelé à supplanter le MP3. Comme ses deux concurrents, il est habillable à loisir avec de nombreuses skins. Ses créateurs ont également fait preuve d'une belle ingéniosité quant à son ergonomie. Je ne saurais que trop vous encourager à jeter un coup d'œil à cet excellent programme gratuit, d'autant qu'il est dans le CD de ce numéro de Joy. **www.kjofol.com**

### Telex

*Michael Dell pipote. Pas étonnant qu'il soit devenu si riche. Il vient d'annoncer, sans rougir, que les processeurs AMD à base d'Athlon sont « trop fragiles » pour équiper les PC que sa firme (Dell) fabrique. Tout ça pour ne pas avouer un évident contrat d'exclusivité qui le lie à Intel. Vous savez maintenant ce qu'il vous reste à faire pour devenir milliardaire.*

# C'te criss d'jeu que j'comprends pô

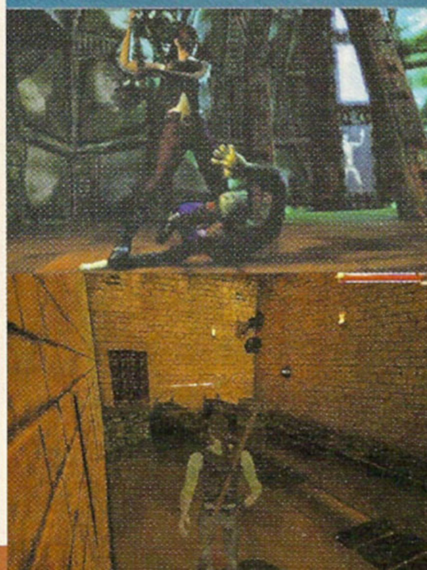
*Sont fortiches nos cousins québécois. Ils ont finalement réussi à faire plier Sony et Nintendo, leur imposant que la langue utilisée dans les jeux distribués sur leur territoire soit le français et non l'anglais, comme c'était le cas jusqu'à présent. Ce sera bientôt le tour de Sega de battre en retraite devant leur juste colère.*




# Diablo 2 : premiers grognements



Lors d'une déclaration récente, Bill Roper, l'orc de Blizzard Entertainment, a expliqué un peu à quoi ressemblerait le bêta test de Diablo.
En ce qui concerne le test public, le site de Blizzard ouvrira des souscriptions vers la fin du premier trimestre 2000, c'est-à-dire super bientôt. De ces centaines de milliers d'inscriptions, Blizzard en sélectionnera 1 000 au hasard. Bien sûr, les inscriptions sont ouvertes aux seuls habitants des États-Unis ou du Canada. Comme quoi on peut faire de bons jeux et être un gros con de développeur amerloque arrogant. Remarquez, on a des compensations, en France : les jeux sont moins chers, super bien traduits et le packaging est plus classe. Argh.





# Fort Boyard MILLENIUM

Microïds récidive avec un nouveau produit sur le thème de Fort Boyard. Mais de Fort Boyard, vous ne retrouverez ici que le site. C'est ainsi que, dans des temps immémoriaux, les forces du Mal se sont emparées du Fort et y font régner la terreur. Nos deux aventuriers, Guilliam et Anna, vont devoir combattre les créatures maléfiques et affronter le maître des lieux. Une nouvelle repompe de Tomb Raider dans un milieu d'heroic-fantasy qui devrait voir le jour à la fin du mois. L'animation est assez correcte, reste à savoir si l'intrigue en est de même...



# CENSURE



Half-Life rend con : c'est en substance ce qu'affirment les autorités de Singapour qui avaient décidé, en janvier dernier, de bannir ce jeu de leur territoire pendant quelques semaines. Des parents se seraient plaint que les enfants passaient plus de temps à se fragger la tête au Gauss Gun dans des salles de jeu en réseau qu'à faire leurs devoirs... d'où cette décision idiote. Avant Half-Life, Redneck Rampage et Kingpin avaient déjà été interdits dans ce pays. Je me demande ce qu'ils vont bien pouvoir dire lorsqu'ils vont voir les têtes éclatées et les cadavres démembrés de Soldier of Fortune. Devant les nombreuses protestations des joueurs, le Comité de censure de Singapour a finalement décidé d'autoriser à nouveau Half-Life dans les magasins et les salles de jeux en réseau.

# Soule-moi

Infogrames compte sortir un bon jeu en 3D temps réel et à la troisième personne « made in Gremlin ». Rien que ça. Le nom du jeu, Soulbringer, semble tout droit inspiré d'un titre de Moorcock dont on n'aurait obtenu que partiellement les droits. Vu comme ça, cela pourrait être un énième clone d'Ultima ou même de Silver, mais quelques idées assez originales ont l'air d'avoir fait leur chemin dans le cerveau de ses développeurs. Tout d'abord, le héros possédera une citadelle où il pourra entreposer tout ce qu'il ramasse : vieilles laitues, oreilles de monstres, collection de capsules de bouteilles. À partir de ce refuge, il se lancera dans des aventures mêlant affrontements à base de combos et dialogues interactifs. Maintenant, il ne reste plus qu'à attendre pour voir…

# WANA-LOUCHE

Ce sont les mots de passe et les renseignements personnels de quelque 2 300 utilisateurs de Wanadoo Câble de Bordeaux qui ont été mis par erreur dans un serveur non protégé. Ça s'est passé au mois de janvier dernier, et quelques internautes ont pu avoir accès au courrier des victimes de cet incident. Wanadoo Câble a dû procéder à la fermeture de son service de messagerie, et les usagers devraient recevoir d'ici peu un mot de passe de remplacement par la Poste, si celle-ci n'est pas en grève.

# Les gitans du Net

X Drive, c'est de l'espace de disque dur sur le Net. 25 Mo pour être précis. C'est votre disque dur, rien qu'à vous, protégé par un loggin et un password. Pour commencer, vous vous inscrivez sur leur site (c'est gratuit et anonyme), vous téléchargez une application de moins d'un méga, puis vous redémarrez. Voilà. Dans votre poste de travail apparaît désormais un nouveau disque dur, utilisable exactement comme n'importe quel autre disque dur. Faites-en ce que bon vous semble ; vous pourrez y accéder n'importe quand, de n'importe quel poste connecté au Net, et je vous laisse imaginer les innombrables applications d'une telle merveille. **www.xdrive.com**

# Internet Ménager

*C'est à nouveau la folie des codes barres. Je dis à nouveau car, à l'époque, c'était la grande mode dans le rayon des « il me faut absolument un tatouage branchos ». Cette fois-ci, cela atteint tout bêtement nos appareils ménagers, notamment nos fours à micro-ondes et autres combinés dont les nouveaux modèles vont apprendre à lire ces curieux petits sigles. Sharp Electronics vient donc de développer un micro-ondes capable de reconnaître un carton de surgelés lorsqu'on le passe devant son lecteur laser, et de régler automatiquement la minuterie sur celle préconisée par la recette qu'il aura au préalable téléchargée sur le Net. Je ris d'avance au pensant au premier hacker qui va altérer les temps de cuisson de mes nouilles, puis s'en vanter sur un newsgroup.*

Vous vous souvenez, il y a de ça quelques numéros (deux plus exactement), nous vous expliquions comment les petits Suédois de Massive Entertainement allaient jeter un gros pavé dans la mare pleine d'eau croupie où baignent les jeux de stratégie temps réel, en sortant leur Ground Control. Bon, le pavé, ils devraient toujours le lancer ; seulement, ils veulent être sûrs d'en lancer un bien lourd, avec une belle forme carrée, en granit massif, tout ça. Et donc le jeu est un petit peu repoussé jusqu'au mois de juin, voire euh... Grand bien leur fasse, il n'est jamais bon de se précipiter lorsqu'il s'agit d'effectuer les réglages de dernière minute, d'équilibrer les unités, car c'est bien souvent de ça que dépend la qualité d'un titre.
Ground Control, pour ceux qui auraient manqué les épisodes précédents, utilisera le prétexte d'un petit malentendu entre deux méga-corporations qui se disputent le contrôle de la planète Krig-7b, pour nous proposer un RTS nerveux et très original. Pas de construction de base, pas de collecte de ressources, pfiou, tout ça c'est has-been : ici, c'est le combat qui prime.

>Genre : Stratégie temps réel
>Éditeur : Sierra/Havas Interactive
>Développeur : Massive Entertainment
>Sortie prévue : Été 2000

# Ground cOntrol







Il faudra donc faire particulièrement attention à ne pas sacrifier inutilement vos unités puisque celles-ci seront irremplaçables, et vous devrez traîner le poids de ses erreurs stratégiques jusqu'à la fin de la partie. Chaque mission débutera par le même rituel : on sélectionne les escouades qui participeront aux combats, on largue celles-ci à proximité de l'ennemi grâce à un dropship et le carnage peut commencer. L'accent sera mis sur la richesse tactique des affrontements, et tout un tas de paramètres viendront décider de l'efficacité de vos troupes. Elles deviendront ainsi plus précises au tir si elles se trouvent sur une hauteur, plus difficiles à atteindre lorsqu'elles se cachent sous les arbres. Certaines seront dotées d'armes spéciales pour éliminer des unités ennemies particulières, etc. Le jeu s'annonce visuellement splendide, avec un environnement entièrement en 3D, une foule d'effets lors des combats, et surtout un niveau de détail des unités jamais atteint sur un jeu de stratégie temps réel. La caméra du jeu permettra



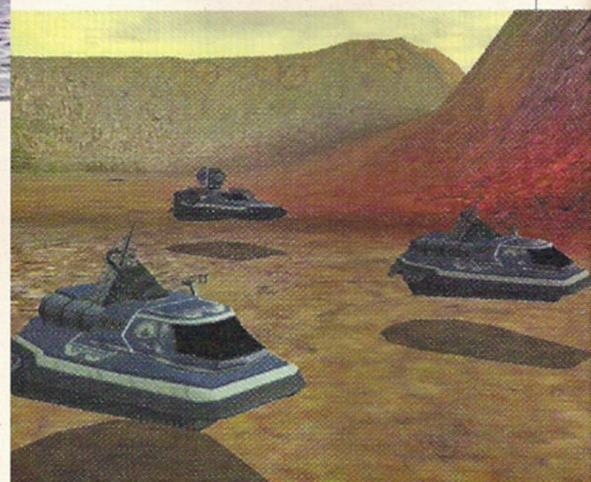






d'avoir une vue classique, c'est-à-dire assez éloignée du champ de bataille, pour donner une vision d'ensemble, mais pourra aussi zoomer à mort sur vos troupes, jusqu'à ce qu'on puisse même discerner les sourcils des soldats formant une escouade, ou bien les douilles éjectées par certains véhicules lorsqu'ils tirent.
En plus des missions solo qui constitueront la campagne, le jeu intégrera bien évidemment une partie multijoueur qui s'annonce particulièrement originale. En gros, Ground Control veut abandonner le style un peu mollasson des parties multijoueur classiques pour proposer un nouveau type de jeu, beaucoup plus rapide, inspiré en ligne droite de ce qui se fait dans le monde des Quake-like. Ainsi, il sera possible de rejoindre une bataille en cours, à n'importe quel moment ; et une fois la dernière unité perdue, on se régénérera dans un autre endroit de la carte (à la manière d'un « respawn » dans les Doom-like), avec des escadrons ressuscités et en pleine forme, prêts à combattre de nouveau. Le système de score sera alors basé sur le nombre de frags, un frag étant obtenu en éliminant le véhicule de commandement adverse, sans lequel il ne peut plus donner d'ordres à ses troupes. Les emprunts au monde des Quake-like ne s'arrêtent pas là, puisque nous aurons divers modes de jeu inspirés des shoots à la première personne. Outre les classiques deathmatchs où la victoire se jouera au nombre de frags, nous aurons droit par exemple à des parties « domination », qui reprendront le concept du mode éponyme de Unreal Tournament, à savoir se battre pour obtenir le contrôle de certaines zones de la carte, qui rapportent des points une fois conquises.
Tout cela fleure bon le grand jeu, n'est-ce pas, ami lecteur ? Si l'absence d'une partie construction de base/gestion de ressources est comblée par la richesse stratégique des combats, et si la partie multijoueur s'avère aussi marrante à jouer qu'on nous le promet, alors Ground Control pourrait bien devenir une nouvelle référence en matière de jeu de stratégie.

*Ackboo*







# HOLOGRAMMES DÉCORATIFS

Deux nouvelles mesures anti-piratage viennent d'être annoncées par Microsoft. La première consistera à traquer en permanence sur Internet, grâce à des programmes de surveillance qui tourneront 24 heures sur 24, les sites de warez qui offriront des copies piratées de Windows 2000 au téléchargement (Microsoft en aurait déjà fait fermer une centaine au mois de janvier). La seconde sera l'amélioration des fameux petits hologrammes sur les boîtes des logiciels pour éviter les contrefaçons pures et simples des produits Microsoft. Ces hologrammes seront maintenant plus difficiles à pirater qu'un billet de 100 dollars, affirment les responsables de Microsoft en faisant des gros yeux. C'est dur pour les pirates, ça. Enfin, pour les pirates d'hologrammes.

*Telex*

*3dfx, fabricant de cartes graphiques, produit aussi des chômeurs 3D. 20 % du personnel va être licencié « pour économiser sur les coûts salariaux et rationaliser l'organisation de la firme », comme disent ces chiens de capitalistes arrogants.*

# L'après Omikron

*Surfant sur la puissante vague du succès d'Omikron, Quantic Dream ne perd pas de temps et développe un second titre dans la foulée : Quark. Ce jeu d'aventure/action utilisera la même technologie qu'Omikron, avec cependant quelques améliorations. On pourra entre autres incarner des animaux de compagnie qui auront des caractéristiques et des pouvoirs spécifiques. Et l'aventure se déroulera simultanément dans deux mondes : le premier sera un univers médiéval fantastique et le second, tout simplement le Londres d'aujourd'hui.* www.quanticdream.com/




# Verroterie pour nerds




« Découvrez un bijou extraordinaire : un véritable disque dur d'ordinateur transformé en pendentif. En portant ce bijou, vous vous appropriez le cœur de l'ordinateur : sa mémoire ! Désormais, l'ère de l'informatique est aussi la vôtre. » Si, si, il faut le lire pour le croire. 'tendez, c'est pas fini, y en a encore plus loin : « Extraits des entrailles de la machine où ils étaient dissimulés, les disques durs ont été ouverts, révélant ainsi un éclat étonnant. Transformés en pendentifs, ils jouent avec l'ombre et la lumière et offrent de multiples possibilités de nuances (...) ». Ils ont osé : sur www.itechjewels.com vous trouverez des disques durs transformés en « bijoux ». En gros, ça ressemble à un CD avec un lacet autour. À quand les molettes de souris en boucle d'oreille ?

*Telex*

*Au dernier recensement Médiamétrie, il y aurait en France 5 370 000 internautes français. Et moi et moi et moi...*

# 10 Gb par les tuyaux

Les réseaux, c'est bien connu, ça ne va jamais assez vite. 3Com, Cisco et Sun se sont alliés pour promouvoir un nouveau standard de réseau local Ethernet pour les entreprises d'ici 2002. Alors que les réseaux classiques plafonnent à 1 gigabit par seconde en taux de transfert, et que bon nombre de LAN sont encore en 100 voire 10 mégabits, ces trois sociétés espèrent que nous achèterons tous bientôt leur super matériel de la mort pour atteindre les 10 Gb/s. Avec une telle bande passante, on pourrait transférer l'équivalent de deux CD-ROM d'une machine à l'autre en 1 seconde, ce qui est la fois impressionnant et inutile.

# Lecteur DVD pas cher



Contrairement aux rumeurs qui ont pu circuler au début de l'année, la PlayStation 2 de Sony, qui sort ce mois-ci au Japon, sera bel et bien capable de lire les DVD vidéo. Plus étonnant, Sony affirme que les performances de la PS2 en terme de lecture de DVD seront comparables à celles de lecteurs DVD de salon haut de gamme, comme le modèle Sony DVP-S7700 à 125 000 yens (environ 7 000 F), alors que la PS2 ne sera vendue que 39 000 yens lors de sa sortie au Japon (soit un peu plus de 2 300 F). Moi, je serais directeur marketing pour les lecteurs DVD chez Sony, j'aurais bien envie d'assassiner un collègue.




Revs, Stunt Car Racer, F1 Grand Prix World Circuit, Grand Prix 2, et bientôt Grand Prix 3 : Geoff Crammond est incontestablement l'un des personnages les plus connus du jeu vidéo sur roulettes. C'est pourquoi un entretien avec un monsieur de cette trempe est toujours interessant, surtout lorsqu'il est accompagné des premières images de la version accélérée 3D de son prochain rejeton.Les informations sont encore rares sur Grand Prix 3, mais néanmoins, voici ce à quoi nous pouvons nous attendre d'ici un mois ou deux. Alors que la mode est à la course à la licence, si possible la plus récente, Grand Prix 3 ne portera que sur la saison 98. Bah oui, c'est un perfectionniste, notre ami Crammond. Il veut que tout soit parfait, que pas un pixel ne soit là par erreur. Bien que la volonté de Geoff soit de développer la simulation de Formule 1 la plus pointue possible, le gars s'est quand même






>Genre : Formule 1 >Éditeur : Microprose
>Distributeur : Ubi Soft >Sortie prévue : printemps 2000

# Grand Prix 3

fendu de quelques aides au pilotage. Cela devrait permettre à tous les polios de passer un peu plus de temps sur la piste que dans les bacs à sable, comme aime tant à le faire Cap'tain Ta Race. En fait, ce ne sont pas moins de 5 niveaux de difficulté et 8 aides de conduite qui seront disponibles. Cela promet des grands moments de pilotage, lorsque toutes les aides seront coupées. Le cockpit sera bien évidemment en 3D, avec de nombreuses informations affichées directement sur l'écran LCD situé en son centre. Totalement absente de GP2, la pluie fera enfin son apparition dans GP3. Il sera également possible de régler sa voiture dans tous les sens, que cela concerne les appuis aérodynamiques, la répartition du freinage, les rapports de boîte, les suspensions, les barres anti-roulis, ou encore le carrossage. La télémétrie sera de la même façon présente, afin de vous aider dans votre difficile boulot d'ingénieur. Pour ce qui est du spectacle, une grande variété de caméras seront implémentées. Ah ça, je sens qu'on va assister à une débauche de ralentis de tueurs. Pour ce qui est du moteur physique, ce dernier a été entièrement reprogrammé. Il intégrera les











déformations et la perte d'éléments de la voiture en cas de choc. Enfin, il sera possible de jouer de 4 à 16 pèlerins simultanément en réseau local. Une version deux joueurs sur le même écran devrait apparemment exister. Quant au son, il supportera la gestion de la 3D, pour peu que vous soyez équipé en conséquence. Inutile de dire qu'après tant d'années d'attente, Grand Prix 3 a intérêt à être supérieur à tout ce qui existe ou va exister chez la concurrence. Car les millions de fans, que dis-je, les milliards d'adeptes qui sont restés bloqués sur Grand Prix 2, doivent commencer à en avoir marre que leur copains se foutent d'eux à la sortie de chaque nouveau simulateur. Bon, je vous laisse maintenant avec Geoff. Il a quelques trucs à vous dire…











# INTERVIEW
## Geoff Crammond

**Qu'avez-vous fait après avoir terminé le développement de Grand Prix 2 ?**

Geoff Crammond : Nous avons tous pris un repos bien mérité d'environ 3 mois. Ensuite, nous avons immédiatement commencé à travailler sur GP3.

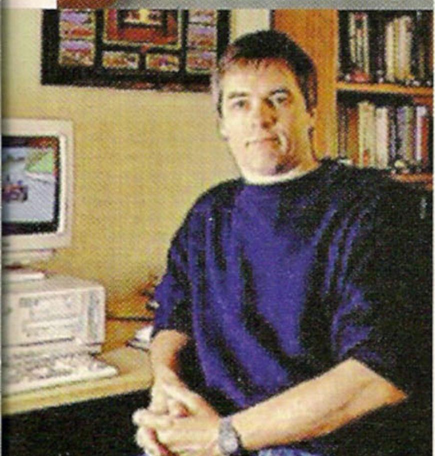
**Que pensez-vous des autres simulations de Formule 1, que l'on trouve aujourd'hui en nombre conséquent ?**

Je n'aime pas parler des autres jeux…

**Avec le recul, quel regard portez-vous sur GP2, que de nombreux joueurs considèrent aujourd'hui encore comme la référence du genre ?**

GP2 était aussi bon qu'il était possible de l'être à l'époque de sa sortie. GP3 sera aussi bon qu'il est possible de l'être aujourd'hui.

**Le fait que beaucoup d'autres jeux possèdent la licence officielle de la FIA influe-t-il sur votre travail ?**



Cela ne change rien au développement de GP3. Nous travaillons uniquement dans le but de réaliser le meilleur jeu de Formule 1 du monde, sans nous soucier de ce que les autres font. Cela aurait été la même chose, que nous soyons l'unique développeur à bénéficier de la licence, où que nous soyons 20.

**Pourquoi GP3 ne porte-t-il que sur la saison 98 ?**

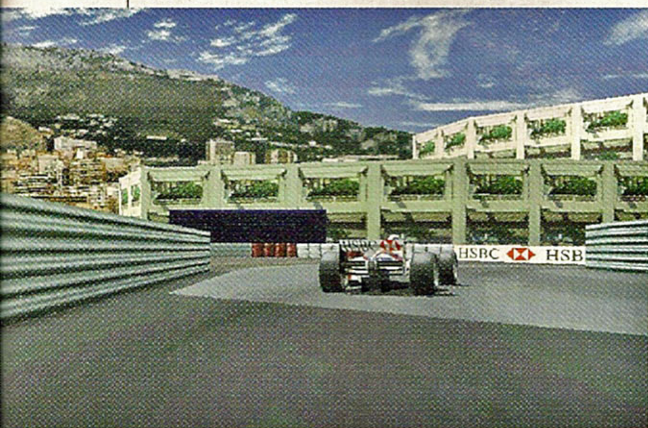
Il existe beaucoup de facteurs spécifiquement liés à une saison précise, qu'il est indispensable d'intégrer pour que la simulation soit la plus réaliste possible. Rendre GP3 pleinement fonctionnel pour la saison 99 aurait retardé sa date de sortie, ce qui aurait déçu beaucoup de personnes. Nous réaliserons la saison 99 plus tard.

**Le moteur 3D de GP3 est-il entièrement nouveau, ou bien s'agit-il d'une mise à niveau de celui de GP2 ?**

La majeure partie du moteur a été totalement refaite.







**En quoi l'apparition des cartes d'accélération 3D a-t-elle influé sur votre approche du projet ?**

Cela n'a pas fondamentalement changé mon approche, excepté dans le sens où les tests de compatibilité prennent beaucoup de temps.

**Travaillez-vous avec de vraies écuries de Formule 1 ?**

Nous bénéficions d'une grande aide apportée directement par les équipes, incluant des données techniques détaillées et des visites sur les circuits.

**Avez-vous modifié la topographie des circuits ?**

Cette fois, pour GP3, nous avons eu accès à des cartes plus précises et à de nombreuses photos des circuits. Quatre pistes sont totalement nouvelles.

**Parlez-nous des bruitages....**

Nous possédons un large éventail de véritables sons de Formule 1, qui seront intégrés dans GP3.

**Quel est l'avenir de la série des GP ?**

Sans rentrer dans les détails, notre but est d'améliorer le réalisme des GP d'année en année. Il se peut qu'un jour, vous ayez besoin d'un harnais de sécurité pour jouer !

**Les voitures pourront-elles se déformer ?**

Dans GP3, les voitures sont capables de littéralement tomber en morceaux. De même, les débris se détacheront de façon très réaliste.

**Qu'en sera-t-il de l'Intelligence Artificielle ?**

Je pense que les joueurs trouveront les pilotes plus... humains qu'ils ne l'étaient auparavant.

**Quelle configuration faudra-il posséder pour faire tourner GP3 ?**

Toute personne qui possède un PC de puissance raisonnable pourra apprécier GP3. Nous avons conservé un moteur 3D software dans ce but. Bien évidemment, plus votre machine sera puissante, plus le jeu l'exploitera. Nous travaillons beaucoup dans cette optique, même si ces optimisations restent invisibles pour l'utilisateur.

**L'équipe de GP2 et de GP3 est-elle la même ?**

La taille de l'équipe a augmenté de façon substantielle, et j'espère que cette tendance continuera pour GP 4, 5, 6 .... Je resterai toujours responsable à 100 % de la simulation et des éléments du jeu, mais le nouveau Microprose Motor Sport Team apporte un grand tribut au développement de la série. Cela signifie que dorénavant, nous pouvons espérer voir un nouveau GP pour chaque nouvelle saison.

**Peut-on espérer une sortie pour le printemps 2000 ?**

Oui.

*Fishbone*

INTERVIEW

# Ce soir, vous passez à la télé

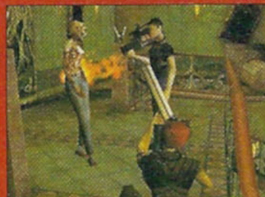
# Dites à votre mère d'aller se coucher




*The Devil Inside* est un show télé un peu particulier. Dave, le présentateur, enquête en direct live arme au poing, suivi de près par son caméraman. Il s'apprête ce soir à pénétrer dans Shadow Gate, un manoir hanté par des criminels qui n'attendaient pas meilleure occasion de passer à la télé. Deva, le double féminin et démoniaque de Dave, patientera un peu avant d'entrer à son tour en scène et de tenter de faire exploser l'audimat.

- 2 personnages principaux utilisant une vingtaine d'armes et de sorts de magie.
- Un jeu d'action / aventure digne des meilleurs thrillers.
- Une réalisation cinématographique unique permettant de choisir sa gestion de caméra.
- Plus de 40 ennemis et une centaine de lieux différents.





**THE DEVIL INSIDE :**
**enfin un jeu télé où il y a beaucoup à perdre**

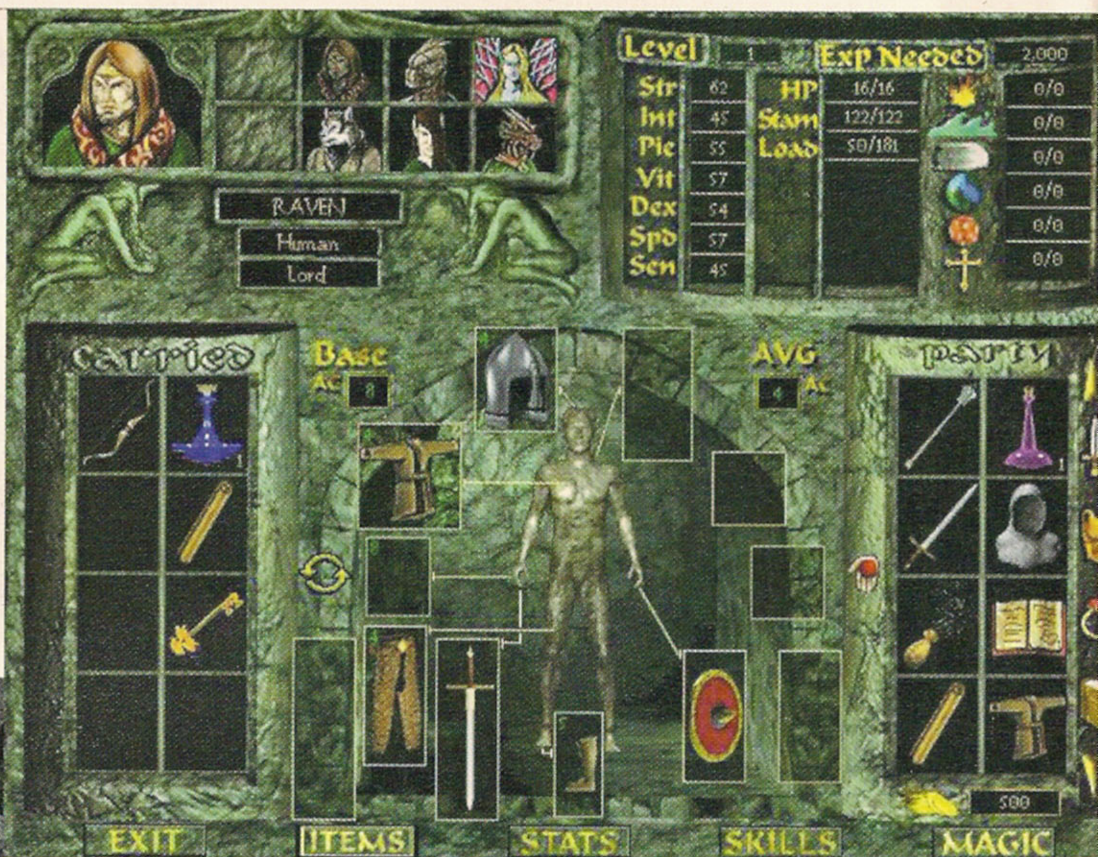



Sortie vidéo
et DVD
le 08/03/2000

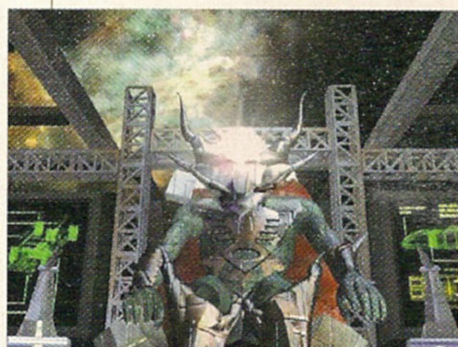
**WWW.DEVIL-INSIDE.COM**






L'écran d'un personnage : comme une odeur de Dungeon Master.



>Jeu de rôle >Éditeur : inconnu >Développeur : Sir Tech >Sortie prévue : Oui

# Wizardry 8

## Le retour des grands anciens



Après quelques années bien mornes, Daggerfall avait marqué le retour du jeu de rôle avec un grand R. Depuis, nous avons eu droit à de petits chefs-d'œuvre portant les noms d'Ultima Online, Fallout, Baldur's Gate ou Ultima IX Ascension. Il semblerait bien que les éditeurs commencent à comprendre que ce genre, bien loin d'être mort, est capable de générer quelques ventes pas vraiment négligeables. À l'heure où nous écrivons, Wizardry 8 n'a pas d'éditeur attitré ; l'équipe de Sir Tech nous apprend qu'elle est en pourparlers avec quelques sociétés, ce qui veut tout dire et rien dire à la fois. Pourtant, les coyotes de Sir Tech sont bien loin d'en être à leur coup d'essai, et de plus Wizardry 8 a tout pour plaire. Gageons que dans les prochaines semaines, l'éditeur qui aura la chance de produire ce titre se fera connaître et que nous pourrons enfin vous donner une date approximative quant à la sortie du jeu, qui semble déjà assez avancée. Pour le moment, faisons le tour du propriétaire d'un univers 3D en caméra subjective.





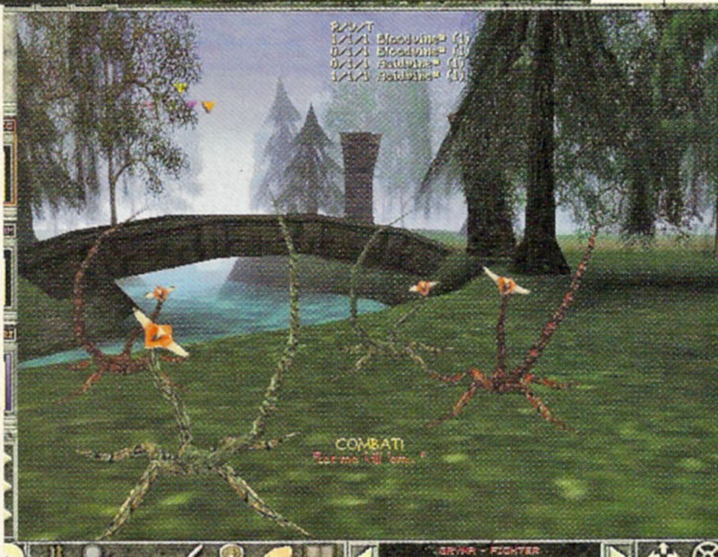
Comme un relent de Britain.



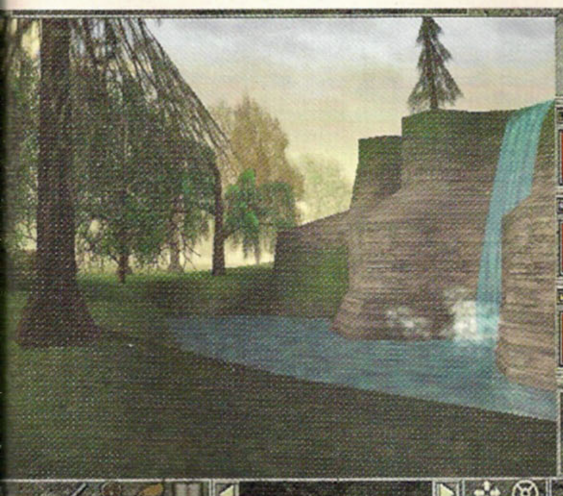


## Un monde tout neuf

L'histoire se situe dans la droite lignée des sept épisodes précédents. D'ailleurs, elle commence au moment précis où Wizardry 7 s'arrêtait. Wizardry 8 est, à l'instar de Baldur's Gate, un jeu où l'on dirige une équipe au grand complet. Comme dans le premier jeu de la série, les races et professions sont suffisamment nombreuses pour que l'on se balade avec une joyeuse bande pour le moins cosmopolite. Parmi les créatures présentes : des hommes lézards, des draconiens, des hommes loups, ainsi que des machins plus standards comme des elfes, des nains et autres hobbits. Côté activité, on trouve plus d'une douzaine de métiers parmi lesquels des alchimistes, des bardes, des psioniques et des inventeurs, en plus de la flopée de prêtres, mages et autres occupations plus basiques. À l'instar de W1, certaines professions ne devraient être accessibles qu'une fois atteints les niveaux les plus élevés. Les personnages, en plus de leurs caractéristiques habituelles, possèdent des compétences (skills) très diverses qui évolueront avec l'expérience lorsque l'on s'en servira avec succès. Ces dernières sont basées sur un nombre allant de 1 à 100.
La mauvaise nouvelle concernant ce jeu, c'est que tout ce beau monde va jacter. Le tout est de savoir s'ils vont râler comme les pipelettes de Baldur's ou dire des choses plutôt intelligentes comme c'est le cas pour les coyotes de Jagged Alliance 2. À dire vrai, je pencherais plutôt pour la deuxième solution, pour de simples raisons de filiation. Ainsi, notre équipe entretiendra des dialogues permanents avec nous, et l'on pourra donc en apprendre plus sur ce qu'elle pense ou sur ce dont elle a envie. Quel cauchemar ! Pour varier un peu, on pourra attribuer une personnalité à chacun des persos.




Une poignée de monstres originaux.





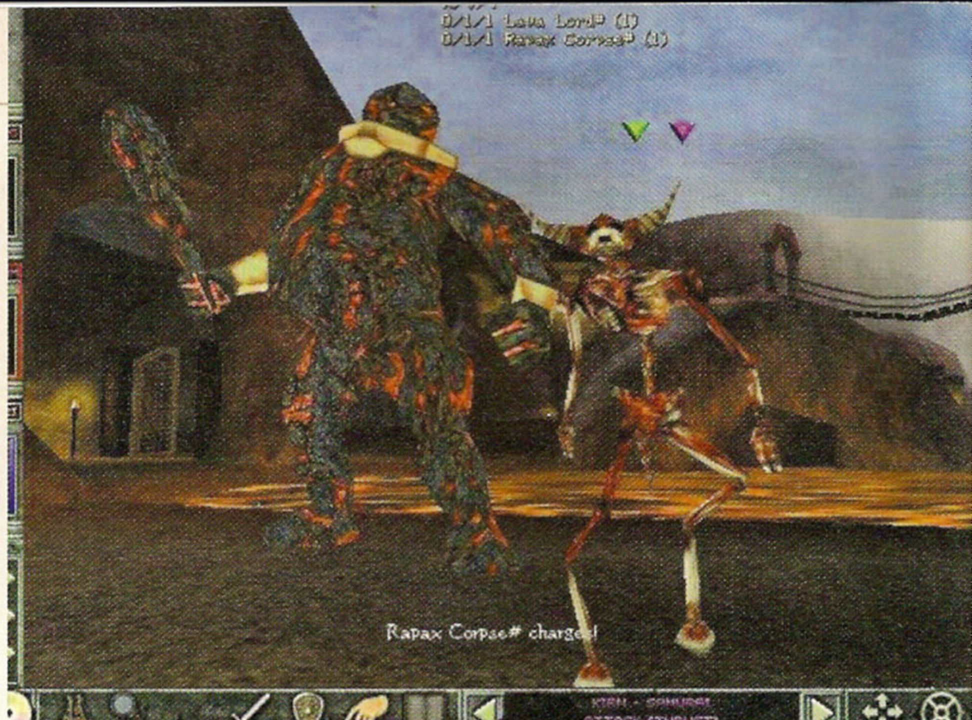


On est assez loin des graphismes « fil de fer » du premier épisode.

## Mort annoncée du wireframe

Le moteur graphique rompt radicalement avec les volets précédents de Wizardry ; ce n'était d'ailleurs pas très dur. Il est même plutôt au goût du jour et ses caractéristiques ressemblent drôlement à celles d'un Ultima Ascension un peu plus évolué techniquement. Ainsi, les monstres et joueurs sont représentés avec des polygones animés, tout le moteur du jeu supporte les éclairages dynamiques, et on trouve un cycle de jour et de nuit. Un système de particules sera lui aussi pris en charge et le jeu tirera parti

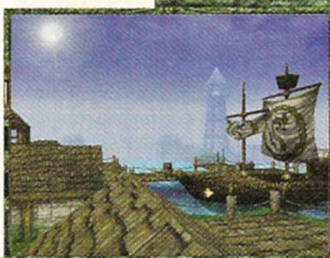
des cartes 3D les plus récentes. W8 sera jouable avec de multiples résolutions, jusqu'au désormais classique 1024x768. La mauvaise nouvelle, c'est que ce jeu se déroulera en « semi tour par tour » lors des combats, à l'instar d'un autre jeu aux couleurs criardes (suivez mon regard). Mais la chose ne semble pas tout à fait catastrophique puisqu'on devrait nous offrire des phases où les personnages auront toute latitude d'agir tout seul comme dans Baldur's Gate, et en temps réel s'il vous plaît. W8 introduit aussi un éditeur de formations, de façon à pouvoir placer ses personnages dans un bon ordre de marche. On nous apprend que les monstres seront capables de tendre des embuscades, voire de



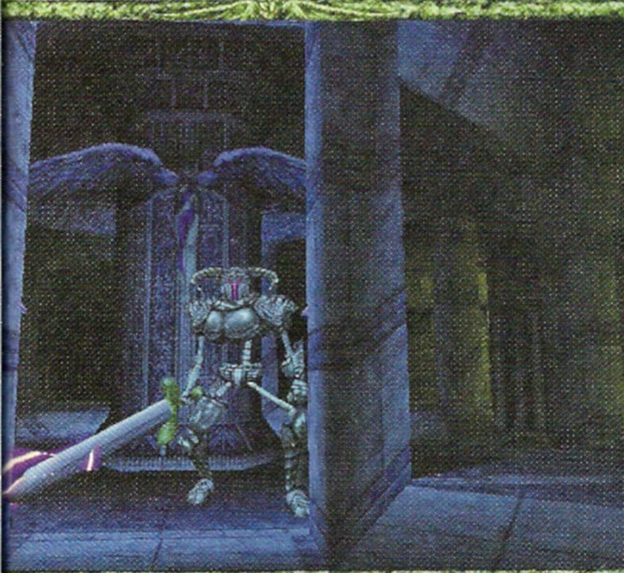





Qu'il est grand, le monsieur.



nous donner quelques coups rigolards de poignard dans le dos. La bonne nouvelle : l'inverse sera tout aussi vrai.
Le monde devrait être constitué d'un seul tenant, avec des paysages assez gigantesques et une douzaine de gros endroits particulièrement détaillés, tels que des villes ou des lieux remarquables. Le tout se fera « en continu » et le joueur pourra pénétrer dans des bâtiments sans chargement ou à-coup.
Du côté NPC, les monstres que l'on a pu voir sont soit très originaux, soit très bien modélisés. L'aspect polygonal rappelle un peu celui d'un Everquest en bien mieux foutu, à la différence que les développeurs ont l'air de s'être offert quelques bons délires, comme ce qui semble être un golem de quelque trente mètres de haut. Les villes et les donjons, tous éclairés de façon dynamique, ont un style vraiment unique, rompant avec ce qu'on avait pu voir jusqu'alors côté design.

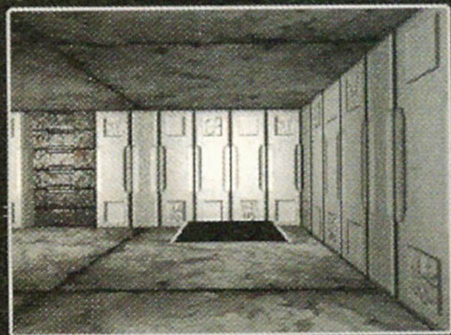







## Les pouvoirs des arcanes

La magie est le gros morceau de bravoure du jeu. Elle comprend une bonne centaine de sorts, dont une vingtaine totalement inédits dans la série. Les vieux routards devraient donc retrouver quelques incantations charmantes telles que le célèbre « Tiltowait » qui peupla les nuits de ma pré-adolescence et m'empêcha de m'intéresser aux filles pendant un bon bout de temps. Chacun d'eux possède plusieurs niveaux de puissance, ce qui augmente leur diversité et offre pas mal d'options, mais aussi une animation unique. Ces sortilèges sont divisés en six royaumes et le magicien pourra se spécialiser dans un ou plusieurs de ces derniers pour plus d'efficacité. À ce jour, les développeurs ont renoncé à faire une version multijoueur du jeu.



Les photos des versions japonaises.

## UN MOMENT DE NOSTALGIE

*Wizardry est le pionnier du genre jeu de rôle sur ordinateur aujourd'hui. La raison ? Il était tout simplement l'un des premiers chronologiquement parlant. Commencé en 1980 et fini un an plus tard, il bénéficia d'une sortie mondiale (chose incroyable pour l'époque) et fut commercialisé en France dès 1981. Son apparition, commentée par les magazines spécialisés de l'époque (« Casus Belli », « Jeux et Stratégie ») poussa d'innombrables joueurs à se payer un Apple II (12 000 F) rien que pour pouvoir se perdre dans des labyrinthes très profonds. Son graphisme en fil de fer, soutenu par des apparitions de monstres inanimés et par un système de création de personnages pompé en droite ligne d'AD&D, préfigura d'autres chefs-d'œuvre postérieurs, tels que Bard's Tales ou Dungeon Master.*

*Le premier épisode fut suivi de Knight of Diamonds (1982), Legacy of Llylgamyn (1984), The Return of Werdna (1988), et ainsi de suite jusqu'au septième épisode, Crusaders of the Dark Savant, sorti en 1992 et qui devint Wizardry Gold en 96. Un produit dérivé, Wizardry Némésis, vit même le jour mais il n'était en fait qu'un Myst-like, pas mal du tout au demeurant. Le jeu connut néanmoins un certain succès au Japon grâce à des éditions spéciales sur console, avec un graphisme qui aurait fait honte aux éditions occidentales.*

*Le premier jeu était livré avec un manuel de sorts au grand complet, ainsi qu'un petit carnet de feuilles quadrillées (20 cases sur 20), de façon à pouvoir cartographier les labyrinthes plus aisément. J'ai passé un an de ma vie sur ces petites feuilles, alors un peu de respect...*

Il sera possible d'importer les personnages du volet précédent avec leurs skills et même certains de leurs objets. Wizardry 8, s'il est mené jusqu'à son terme comme le souhaitent les développeurs, pourrait bien être un jeu capable de se mesurer aux meilleurs. Bien entendu, nous vous donnerons des nouvelles à mesure que nous en recevrons des développeurs.

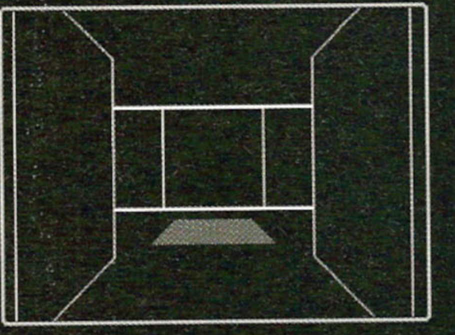
Bob Arctor




La boîte de Wizardry 1





Wizardry 1, un graphisme qui n'a pas trop vieilli.

# C:\WINDOWS\DOS>del *.*

Bruits de couloirs : Windows Millenium Edition (Windows ME pour les intimes, qui sera la suite de Windows 98SE) devrait sortir le 26 mai aux États-Unis. Concrétisation des accords passés entre Microsoft et Intel, Windows ME viserait à rendre plus simple la configuration des PC, ainsi que l'ajout de périphériques, avec une utilisation avancée des ports USB et l'abandon des plus vieilles technologies telles que l'ISA et... le bon vieux DOS. Mince. Le DOS. Ça me fait quelque chose quand même.

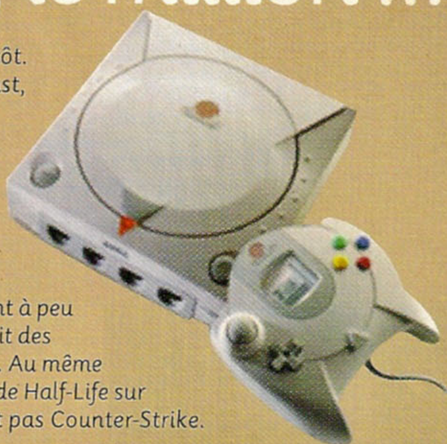



# Eidos et la DREAMCAST




D'ici le mois de mars prochain, Eidos annonce la sortie d'Omikron The Nomad's Soul sur la console Dreamcast. Je sais, ça ne concerne pas vraiment le monde du PC mais, après tout, c'est quand même révélateur d'un certain succès du premier jeu de Quantic Dream. En plus de ça, Eidos ne s'arrête pas là en matière d'adaptation sur la console carrée. Ainsi, bien que Core Design ait annoncé, lors de la sortie de Tomb Raider IV, qu'il ne comptait rien faire sur cette console, il semblerait que le studio soit revenu sur cette décision. En effet, Eidos projette d'adapter le dernier volet des aventures de Lara sur la plate-forme de Sega.

# Le million, le million !!!



Les pécés vont peut-être mourir bientôt. Ainsi, la console de Sega, la Dreamcast, a réussi à traîner 26 % de ses acheteurs sur le Net en utilisant ses possibilités réseau. Ça nous fait quand même 520 000 utilisateurs au Japon et 280 000 aux États-Unis. En Europe, nous n'affichons qu'un modeste score de 200 000 personnes connectées. Le total d'acheteurs atteint à peu près le million. Dites, les gars, ça en fait des néophytes qui surfent, tout d'un coup. Au même moment, Sierra a annoncé le portage de Half-Life sur la Dreamcast. M'en fouts, ils n'auront pas Counter-Strike.

*Telex*

*Sony prévoit de fabriquer un demi-million de PlayStation 2 par mois après le lancement de cette dernière au Japon le 4 mars.*

# Un NOUVEAU Linux pour l'ÉTÉ

Linus Torvalds, le créateur de Linux, a annoncé qu'une nouvelle version de son système d'exploitation, la 2.4, serait disponible dans le courant de l'été. Dorénavant employé chez Transmeta (cf. rubrique Matos), une start-up californienne qui commercialisera d'ici peu un nouveau microprocesseur destiné aux PC de poche, Linus Torvalds s'occupe toujours de superviser le développement communautaire de son OS.

# Hollyday on Ice

Ça n'a pas beaucoup de rapport, mais ça me fait bien rire. En Russie, cet hiver, un soldat, chargé de déneiger une piste d'envol, a perdu le contrôle du chasse-neige qu'il pilotait. Celui-ci a fait une élégante glissade vers les citernes de kérosène, les éventrant sur le coup. Le combustible, qui s'était répandu sur le tarmac, s'est alors enflammé, faisant exploser deux avions de chasse bêtement stationnés au-dessus de la flaque de carburant. On ne sait pas, en détails, ce qu'il s'est passé, mais une commission d'enquête a été créée, et sa première tâche consiste à retrouver le jeune appelé responsable de l'accident. À l'heure qu'il est, il court toujours. Et vite.

# Étudiants millionnaires

Quatre jeunes étudiants de l'Université de Notthingham viennent de toucher un gros paquet de pognon en vendant des parts de leur site Web créé il y a seulement cinq mois. La société International Media Products Group vient en effet de leur acheter 74 % de Student-Net (www.student-net.co.uk) pour un peu moins de 100 millions de francs. Student-net donne des conseils pratiques aux étudiants anglais : où se loger, où acheter des trucs d'étudiants, dans quelle boîte de nuit sortir pour danser comme des oufs sur des musiques de jeunes, etc. 100 millions de francs, ça paraît un peu exorbitant pour un site qui ne fait pas plus de 20 000 connexions par semaine (ce qui est loin d'être énorme), mais bon, après tout, s'il y a des sociétés prêtes à débourser autant de pognon pour faire jeune et multimédia, on aurait tort de ne pas en profiter.

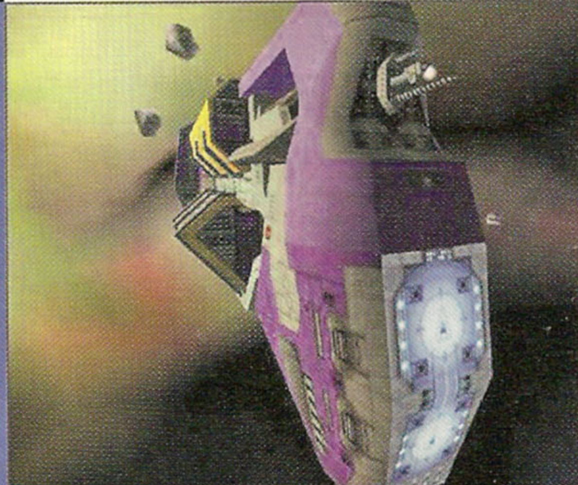


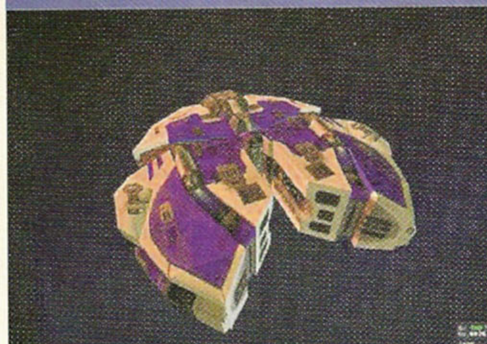


**Contrairement à ce que pourrait laissé penser le titre, il n'est rien arrivé** à Homeworld : Sierra Studios vient juste d'annoncer le développement d'un pack d'expansion pour le plus beau jeu de l'an passé. À vrai dire, on s'en doutait un peu, et la rumeur voulait même que l'add-on ait été commencé avant la sortie commerciale du jeu. Mais comme les ventes d'Homeworld furent très décevantes par rapport à la qualité du jeu (ah ça, les Américains, si on leur fait pas du Starcraft ou du Quake, ils sont tout perdus...), il risquait d'y avoir comme un flottement au niveau du marquetinje de l'éditeur, voyez ?... Eh ben non, finalement. Cet add-on sera programmé par Barking Dog Studios, un studio très prometteur (voir les Net News page 116). Et dans le genre add-on, au niveau du vécu (et du contenu), on espère qu'il ressemblera plus à Contre-Attaque (l'add-on monstre pour Total Annihilation) qu'à Opposing Force (l'add-on nain pour Half-Life). Il semble en tout cas qu'il sera indépendant (on pourra y jouer sans posséder Homeworld) et vendu moins cher qu'un jeu normal. L'histoire se déroule une quinzaine d'années après les événements du premier volet. On nous mettra aux commandes d'un nouveau groupe doté d'une quinzaine de nouveaux vaisseaux, ainsi que de nouvelles technologies. Le pack comprendra un peu moins de vingt missions solo et vous lancera à l'assaût d'un ennemi nommé « La Bête », un ennemi fanatique de biotechnologie. L'interface de Homeworld, ainsi que son gameplay, sera amélioré (on pourra notamment donner des ordres d'attaque directement depuis l'écran radar) et le jeu sera doté entre autres choses d'un système de waypoints. Parmi les nouveautés concernant la flotte, notons l'arrivée d'un vaisseau polymorphe, d'upgrades du vaisseau-mère et d'une frégate à multiples canons à ions, qui me donne déjà des remontées gastriques de plasma. Le jeu en réseau autorisera aussi l'utilisation de ces nouvelles unités.

- Genre : Space Opéra temps réel
- Développeur : Barking Dog Studio
- Éditeur : Sierra
- Sortie prévue : Été 2000

# Homeworld Cataclysme







*Bob Arctor*

L'autre jour, à la cantine, on discutait de Tiberian Sun. Je racontais aux gars à quel point j'avais été soufflée par la façon dont Brett Sperry (le boss de Westwood et créateur de Dune II) m'avait affirmé qu'ils étaient les seuls, chez Westwood, à savoir renouveler le genre du jeu de stratégie temps réel. D'après lui, il n'y avait rien eu de vraiment novateur entre Alerte Rouge et Tiberian Sun. Et Total Annihilation ? Et Warzone 2150 ? Et Homeworld, qui avait quand même apporté une troisième di... Non, non, aucun de ces jeux n'avait fait ce que Tiberian Sun allait faire : porter le genre un cran plus loin. Wahou !
À l'époque, Tiberian Sun n'étant pas encore sorti, je n'avais pas les moyens de l'attaquer sur son propre jeu.
Et puis, après tout, peut-être qu'il allait largement surclasser tout le reste. J'étais coincée entre deux sentiments : le vague espoir qu'il me dise la vérité (ça faisait longtemps qu'on n'avait plus rien de nouveau à

**Attention les yeux ! Mesdames et messieurs (roulements de tambours, SVP), j'ai la joie et l'honneur de vous présenter en exclusivité et en avant-première le nouveau jeu de Chris Taylor. Après avoir pondu ce que beaucoup d'entre nous considèrent toujours comme LA référence du genre stratégie temps réel, le gars Taylor a maintenant décidé, dans sa grande mansuétude, d'améliorer l'ordinaire des rôlistes : Dungeon Siege est un projet époustouflant, qui devrait lui aussi marquer son genre.**

**par Wanda**

# Dungeon Siege

## par l'auteur de Total Annihilation



se mettre sous la dent) et l'impression confuse qu'il était impossible de faire confiance à un mec incapable de reconnaître ne serait-ce que les mérites des 3 autres jeux précédemment cités. En conclusion de cette histoire, je clamais haut et fort qu'il ne fallait pas négliger les impressions confuses, et qu'elles étaient souvent bien plus importantes que tout le reste. C'est alors que Moulinex intervint : « Moi j'ai bien aimé la façon dont on pouvait choisir le point de ralliement des unités à la sortie des usines. - Oui Cyrille, moi aussi, mais ça existait déjà dans Warzone 2100, ça. - Oui, renchérit Fishbone, et avant dans Starcraft. - Oui, dit Ivan le Fou, mais le premier à l'avoir fait, c'est Total Annihilation. » Et là, j'ai réalisé que ça faisait vraiment trop longtemps que je n'avais plus joué à TA. Car c'est effectivement ça, TA : des tonnes d'améliorations à tous les niveaux, et un incroyable soin du détail. C'est ça, la Chris Taylor's touch : une volonté de créer un jeu parfait, et l'énergie de n'accepter aucun compromis.

## Ce mec est fou

Je crois bien que c'est sa folie qui l'a poussé à quitter Cavedog, après la sortie de TA, pour créer Gas Powered Games : il lui fallait son propre environnement, à la mesure de son génie.

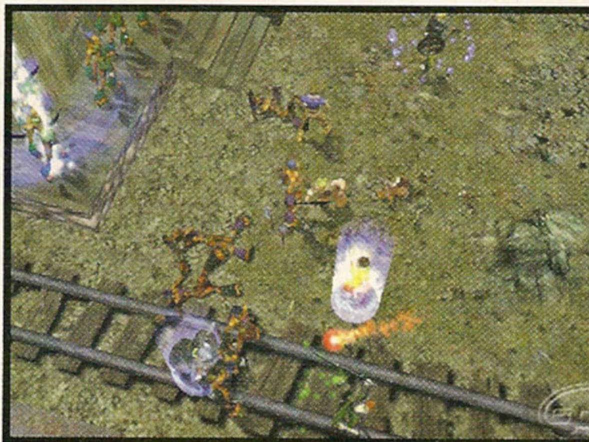
*À ce stade du développement, toutes les décisions de gameplay n'ont pas encore été prises. La caméra, par exemple. Sera-t-il possible de la désengager de nos personnages pour explorer librement l'univers du jeu ? Pas encore décidé. Ce qui est sûr, en revanche, c'est qu'on pourra la centrer sur n'importe lequel de nos persos ou groupe de persos, la faire pivoter autour de lui sur 360°, zoomer et dézoomer, et changer l'inclinaison par rapport au sol dans un rayon de 45 à 90°. Bref, tout ça pour dire que vous ne verrez jamais le jeu sous cet angle : c'est ce qu'on appelle un screenshot mensonger !*

Car chez Chris Taylor, la folie n'est pas ordinaire ; elle est entièrement concentrée sur un but : générer la bonne combinaison de 0 et de 1 pour rendre le truc bien précis qu'il a dans la tête. À ce stade, quand on sait ce qu'il a dans la tête, ça ne s'appelle donc plus de la folie, mais du génie. La preuve : TA. Une autre preuve : Dungeon Siege, un jeu de rôle qui se déroulera dans un univers 3D continu, c'est-à-dire sans aucun écran de chargement entre le début et la fin, et dans lequel vous pourrez gérer jusqu'à 10 persos simultanément. Présenté ainsi, ça n'a l'air de rien. Mais si vous y réfléchissez un peu, avant même que je vous parle des milliers de détails hallucinants qui complètent le tableau, c'est du jamais vu. En fé, mon problème majeur, là, maintenant, c'est que je ne sais pas par quel bout commencer. Ce jeu fourmille tellement de détails essentiels... Tiens, encore un effet de la Chris Taylor's touch, cette juxtaposition de mots contre-nature : des détails essentiels ! Et pourtant, c'est le cas. Question : quand vous vous baladez dans un jeu de rôle, ça ne vous fout pas les boules d'être limité par la capacité de votre inventaire ? Moi si. Et eux aussi. Du coup, ils ont inventé un nouveau perso : la mule, qui pourra transporter 3 tonnes de trucs et vous permettra de tout ramasser dans le jeu. Question : ça vous enchante, vous, les allers-retours incessants à la ville pour vendre votre butin et faire de la place dans votre inventaire ? Moi non. (J'ai répondu d'autant plus chaudement que j'avais fait ça un certain nombre de fois la veille, chez Blizzard, en jouant à Diablo II.) Et eux non plus. Du coup, hop ! Dans Dungeon Siege, c'est l'Intelligence Artificielle qui prendra en charge les comportements chiants, pas nous. Dans le cas présent, par exemple,
il suffira de sélectionner votre serviteur (un autre type de perso inventé pour l'occasion), et de l'envoyer à la ville avec votre mule (ou vos mules, selon la composition de votre équipe), pendant que vous continuerez à avancer dans le jeu avec les autres. Quand le mec en question sera arrivé en ville, une petite fenêtre s'ouvrira, dans laquelle il suffira de cliquer pour le retrouver et aller rendre visite aux différentes boutiques, banques, etc.



*Lee Phemister, artiste : « Me and mini me. »*

**Genre** : Jeu de rôle tactique **Editeur** : Microsoft **Developpeur** : Gas Powered Games **Sortie prévue** : 2001 **Web** : www.gaspoweredgames.com

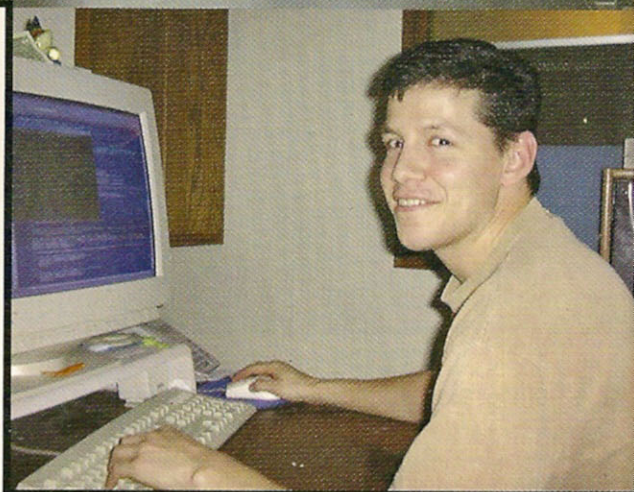




## Un seul mot d'ordre : liberté

La démarche de Chris Taylor a été simple : rôliste de vieille date et inconditionnel du monde merveilleux de Donjons & Dragons, il en a retenu tout ce qu'il aimait (un univers d'heroic-fantasy, la liberté de se mouvoir dans un environnement riche et plein d'imprévus, les quêtes à plusieurs, etc.), a écarté ce qui l'énervait (les systèmes de classes habituels, les tableaux de chiffres, etc.) et a essayé de trouver des solutions techniques et de gameplay pour rendre le tout à sa manière, en essayant de se dégager des solutions traditionnelles des autres jeux vidéo. C'est ainsi que Dungeon Siege nous offrira un vaste monde unique, qui nous permettra de voyager librement de verts pâturages en châteaux-forts, en passant par des cimes enneigées, de sombres vallées et des mines inquiétantes, et le tout en 3D temps réel, en vue de haut et sans écran de chargement (12 aires thématiques sont ainsi prévues, offrant chacune entre 3 et 5 heures de jeu). Maintenant que vous me connaissez un peu et que vous savez à quel point je déteste les déploiements factices de technologies, vous êtes obligé de tiquer : pourquoi donc avoir développé un moteur 3D, si c'était pour choisir une vue aussi traditionnelle ? Par exemple, pourquoi ne pas avoir choisi une caméra plus rapprochée, ou libre comme dans Vampire ? Réponse de Chris : « Une vue de haut est plus fun, à cause de Donjons & Dragons ». Bon, bien, c'est un choix qui se respecte, mais pourquoi alors ne pas s'être contenté d'un monde en 2D ou en 3D pré-calculée ? Réponse : à cause de l'immersion. Hein ? Immersion ? En vue de haut ? Je l'avoue : au début, je me suis demandé s'il n'était pas un peu dérangé, le père Taylor. J'ai eu peur de m'être fourvoyée sur son compte, peur d'avoir pris la tête aux mecs de Microsoft pour rien, pour une chimère, pour une illusion. Mais au bout de quelques minutes de démonstration, j'ai commencé à regarder l'écran avec beaucoup plus d'intérêt.

*Les effets visuels des sorts sont des modèles 3D non pré-rendus, mais construits et calculés en temps réel à partir d'une quinzaine d'effets de base. C'est grâce à cette bibliothèque de fichiers texte téléchargeables, mise au point par Rick Saenz et susceptible de s'enrichir après la sortie du jeu, que vous pourrez composer vos propres effets pour accompagner vos sorts.*



## C'est d'la balle, baby

Mes doutes se sont rapidement envolés : leur monde avait une présence qu'il aurait clairement été impossible de rendre autrement qu'avec un moteur 3D. Et quel moteur 3D ! Là où j'ai vraiment halluciné, c'est quand on s'est mis à changer de niveau. Ça a commencé tout doux, avec une entrée de mine vers laquelle le perso s'est dirigé. Et tout à coup, wouf ! En même temps qu'il y entrait, le plafond apparaissait et les lumières changeaient. Mais sans brutalité. Avec une grâce

## Chris Taylor

Aujourd'hui, Chris est heureux : il a son projet, son équipe, et personne au-dessus de lui pour le faire chier. À part Microsoft. Et encore... Fort de son expérience passée, il a signé avec ces derniers un contrat en béton, qui lui garantit que Dungeon Siege ne sortira que quand il décidera qu'il est fin prêt. Ça tombe bien : un beau jeu tout bien parfait, c'est exactement ce qui intéresse les gars de chez Microsoft. D'ailleurs, la date de 2001 que je vous annonce pour la sortie de Dungeon Siege ne vient pas de GPG. Eux, ils sont persuadés qu'ils finiront leur jeu avant la fin de l'année. C'est leur chef de produit chez Microsoft qui m'a dit : « Tu n'annonces pas le jeu pour Noël 2000, hein ? Il ne sera jamais fini avant le printemps ou l'été 2001. «

Chris Taylor a effectivement l'air heureux. Mais un peu fatigué aussi, si vous regardez bien, car il paie cher son bonheur : en plus d'être le chef de projet de Dungeon Siege (et avec son perfectionnisme, croyez-moi qu'il tient à être de toutes les décisions, grosses ou petites) et l'âme de GPG (ce qui l'oblige à passer un peu de temps tous les jours avec chacun des membres de son équipe, pour les rassurer, les motiver, les valoriser, etc.), il s'occupe également de toute la gestion de sa boîte (qu'il assure tout seul comme un grand), et c'est lui qui se tape toutes les réunions avec Microsoft.



incroyable. Hey, ne vous foutez pas de moi : c'est déjà assez difficile à expliquer comme ça ! Les jeux qui proposent des successions de vrais intérieurs et de vastes extérieurs, il n'y en a pas tant que ça. Je dirai même plus : tous les moteurs auxquels je pense maintenant - celui d'Activision pour Interstate' 82
et Heavy Gear II ; celui d'Origin pour Ultima IX ; celui de Bungie pour Halo ; celui de Westwood pour C&C Renegade... que Dieu et Caféine me pardonnent si j'en oublie - sont en vue à la troisième personne. À ce que je sache, personne n'avait encore jamais tenté la vue de haut. La différence ? Sur le plan technique, ça change tout, car plus la caméra est loin des persos, et plus elle montre de variétés de terrains. Du coup, il devient impossible de traiter les extérieurs comme s'il s'agissait de grandes pièces au plafond desquelles on aurait collé des textures de ciel (cf. encadré sur le Siege Engine). Et sur le plan visuel, c'est du jamais vu. Ça confère aux scènes une sorte de grandeur épique : nous, tout petits, perdus au milieu de l'immensité hostile... Vous voyez le genre ? Mais revenons à nos pérégrinations ludiques : après être entré dans la mine, le perso se dirige vers une échelle qui mène au niveau -1. Il la descend lestement, poursuit sa route quelque temps sans rencontrer âme qui vive (normal, à ce stade du développement), puis descend au niveau -2. Trouvant le rythme un peu lent, Chris désengage la caméra du perso pour continuer le survol de son monde.

Les mines étalent sous mes yeux ébahis leur réseau complexe sur plusieurs niveaux. Quelques minutes plus tard, je subis le coup de grâce : on arrive devant un château imposant - au-dessus d'un château, devrais-je plutôt dire. On franchit la porte (même disparition subtile des toits et des murs que dans l'épisode de la mine) pour en découvrir toute l'architecture interne. Chris zoome et on est vraiment dedans. L'ambiance est sombre à souhait. On explore et on finit par monter un interminable escalier en colimaçon, tandis que les niveaux supérieurs du château se révèlent tour à tour. Et soudain, c'est l'explosion de lumière : on vient de débouler sur le chemin de ronde. Tout est comme au début, sauf qu'on est maintenant tout en haut des remparts. Le château qui nous écrasait de sa masse quelques minutes plus tôt est maintenant à nous. On
le domine, on le possède. C'est exaltant. D'autant plus que tout ceci s'est déroulé sans qu'aucun écran de chargement ne vienne nous interrompre.





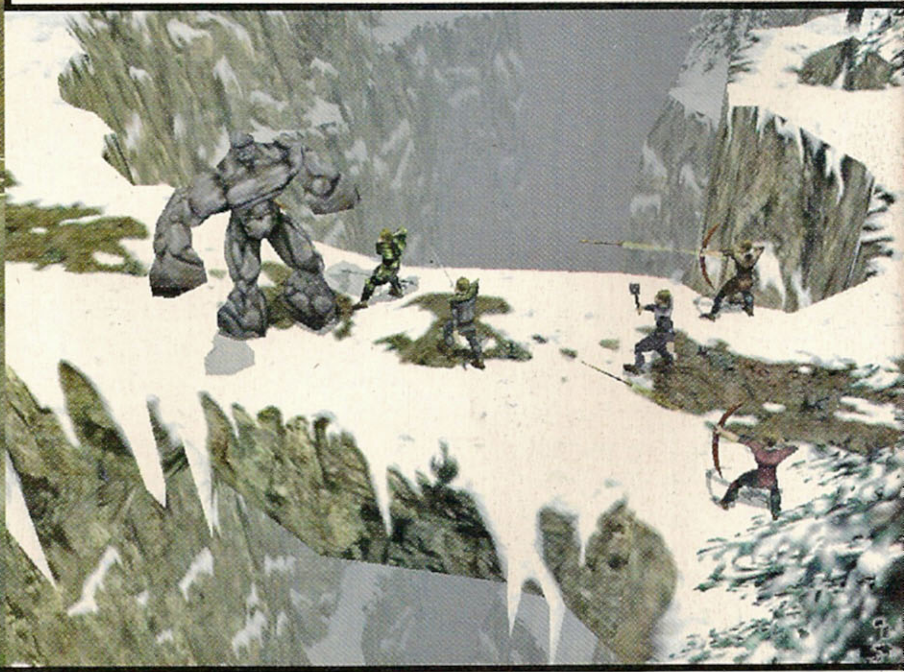
## Le siège Engine

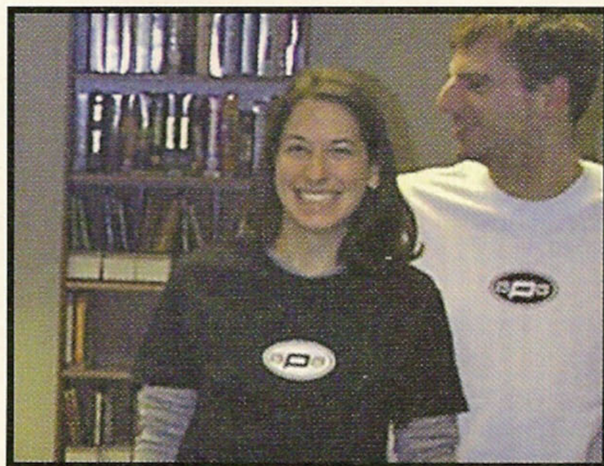
Pour un bon rendu des mondes extérieurs, les développeurs ont grosso modo deux solutions : la première, à base de Hight Fields et de Hight Maps, consiste à utiliser des plans en 2D, genre vue satellite, sur lesquels des distorsions sont créées (en tirant certaines zones vers le haut et d'autres vers le bas) pour former les reliefs, comme dans Motocross Madness 2. La seconde, appelée Géométrie Constructive Solide, repose sur une juxtaposition de cubes savamment évidés (en fonction des besoins architecturaux), dont il suffit de parer l'intérieur avec les textures et les effets qui vont bien. Son avantage, c'est qu'elle permet de faire se succéder les différentes « pièces » en ne les traitant qu'à la suite les unes des autres : les limites de chaque cube sont en effet des surfaces occlusives qui permettent au moteur d'affichage d'ignorer le reste du monde. Même si cette seconde technique est largement plus répandue que la première (puisque utilisée par la plupart des moteurs 3D actuels : Quake 3, Unreal Tournament, Shogo, etc.), le problème pour Dungeon Siege restait le même : aucune des deux ne permettait de juxtaposer (c'est-à-dire d'afficher simultanément) des environnements très différents avec une qualité visuelle satisfaisante. À part au détriment de la rapidité (comme pour Ultima IX). Verdict : pas assez de mémoire. C'est donc à ce problème que nos deux compères se sont attelés, pour trouver une solution dont ils avouent qu'elle fait très peu appel aux surfaces occlusives, et qu'elle repose sur beaucoup de triche et d'astuces de programmation. (NDR : Les meilleurs programmeurs sont justement ceux qui trouvent de meilleures astuces que les autres.) Évidemment, ils n'ont pas voulu m'en expliquer davantage.



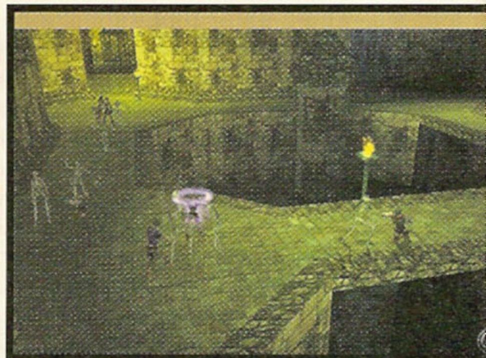


*Mike Biddlecombe et James Loe ont développé ensemble cette petite merveille qu'est Siege Engine : c'est à Mike qu'on doit l'architecture générale et à son jeune ami (James a tout juste 20 ans) les détails qui font que ça marche vite et bien, ainsi que l'introduction du yoyo chez GPG, qu'il considère comme son principal apport à l'équipe.*





*Je suis verte. Pour une fois qu'une fille - et mignonne en plus - participe activement au développement d'un jeu, vous croyez qu'ils auraient pu me le dire ? Non : ils l'ont placée derrière le comptoir d'accueil pour que je la confonde avec leur secrétaire, et ils ne m'ont présenté que des mecs. Il faut dire que Sarah Boulian est entrée chez GPG pour s'occuper aussi du standard. Mais pas que ça : en parallèle, elle écrivait l'histoire et s'initiait au design de niveaux. D'ailleurs, ils viennent d'embaucher une vraie réceptionniste, et Sarah vient d'être promue au rang de designer à part entière. En attendant, voilà : c'est tout ce que j'ai pu récupérer comme photo d'elle.*



## Et tout ça au service de quoi ?

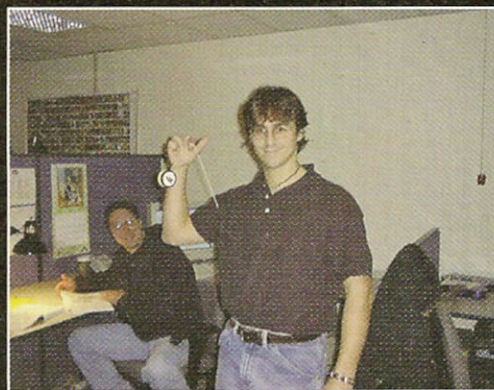
Bien d'une profondeur de jeu inégalée, quelle question ! Mais comme Dungeon Siege sera fortement orienté action, sa profondeur s'exprimera davantage dans l'interaction avec le monde que dans une gestion minutieuse des stats. D'ailleurs, la seule chose que vous aurez à choisir en commençant le jeu, ce sera votre sexe et l'apparence de votre perso. On vous autorisera aussi à répartir quelques points entre vos 3 attributs (intelligence, force et dextérité), mais ce sera plus pour la forme qu'autre chose. Car l'intention est claire : tout sera centré sur la tactique du combat en groupe. D'ailleurs, il n'y aura pas de classes à proprement parler, mais un système basé sur 4 compétences : armes de contact, armes à projectiles, magie claire, et magie obscure. (« Good and dark », qu'ils m'ont dit. Vous l'auriez traduit comment, vous ? C'est facile de se moquer...) Vous pourrez effectuer la campagne solo en mode coopératif, en collant votre copine sur une mule si ça vous chante, et vous retrouverez dans le mode multi qui a fait le bonheur des fans de TA : la liberté totale de vous approprier le jeu, en l'enrichissant avec absolument tout ce que vous aurez envie de créer pour générer vos propres quêtes (persos, sorts, maps, trésors...). L'équipe de GPG entend également mettre au point quelques petits modes multi un peu plus pêchus, du genre « Kill the wizard » ou que sais-je encore. D'ailleurs, le savent-ils eux-mêmes ? Certainement pas. Mais ils ont tous le feu sacré, et j'avoue que leur enthousiasme est contagieux. J'y crois à ce jeu, moi. Et c'est d'autant plus remarquable que Total Annihilation m'avait rendue terriblement exigeante. Ah, ça, monsieur Taylor, j'espère qu'on vous a prévenu : la célébrité est une arme à double tranchant. Si Dungeon Siege est ne serait-ce qu'un poil en dessous de TA, on ne vous le pardonnera pas. Ça vous fait flipper ? Non ? Vous le savez déjà ? Alors tout va bien. ■ □ □



*En extérieur comme en intérieur, la profondeur de champ autorisée par le Siege Engine est incroyable. Regardez ces arbres ! C'est la première fois que j'en vois des aussi beaux dans un jeu vidéo.*

## De l'art du design des niveaux

Dans Dungeon Siege, la construction des niveaux s'apparente à un jeu de Lego, dont les pièces sont des carrés à piocher dans la librairie conjointement mise au point par les artistes et les programmeurs, et dont l'assemblage se fait via un éditeur qui utilise directement le Siege Engine. Ce petit jeu plaît apparemment beaucoup à Brett Johnson. Mais s'il a quitté Valve il y a quelques mois pour venir rejoindre l'équipe de Chris Taylor, ce n'est pas uniquement pour jouer aux Lego. Derrière son apparente folie douce, ce biophysicien de formation est surtout extrêmement intelligent et exigeant. Repéré par Valve grâce à une histoire incroyable de screenshot... Il faut que je vous raconte : il y a quelques années, Brett avait commencé à créer un niveau pour Quake 1. Tout fier de son début de réalisation, il en avait pris un beau screenshot pour l'envoyer à un de ses potes. Ce dernier l'a fait circuler sur Internet, où l'a découvert un des designers de Half-Life. Via le pote en question, Brett a donc reçu un soir un mail de Valve, lui demandant de leur envoyer le niveau de Quake correspondant à ce screenshot si prometteur. Le problème, c'est que Brett n'avait pas avancé d'un pouce depuis qu'il avait pris son screen. Panique à bord : une chance comme celle-ci, c'était trop beau pour être vrai. Il ne fallait pas la louper. Il s'y est donc collé toute la nuit, pour finir par envoyer au petit matin le niveau demandé et réussir son pari. Bref, après avoir passé quelques années à enrichir Half-Life de son humour noir et à y scripter des événements destinés à faire vivre le jeu, Brett a eu envie de changer : avec Team Fortress 2, Valve ne lui proposait que des choses qu'il connaissait déjà. Il lui fallait du nouveau. Alors il a fait son baluchon, parcouru un petit kilomètre (Valve et GPG sont à deux pas l'un de l'autre) et commencé à se prendre la tête sur Dungeon Siege. C'est ce qu'il m'a expliqué, avec force détails et démo à l'appui, visiblement ravi des subtilités imposées par l'architecture spéciale de Dungeon Siege. Je ne suis pas certaine d'avoir tout compris de ces subtilités, sans doute liées à la gestion de la mémoire (si les autres avaient voulu m'en dire un peu plus sur leur moteur, aussi...), mais son enthousiasme faisait vraiment plaisir à voir.



*Brett Johnson s'est laissé piéger par la mode des yoyos lancée par James Loe.*

ACCELERATEUR GRAPHIQUE | MEMOIRE 32MB | BUS AGP 4X/2X | CONTROLEUR S3 SAVAGE 2000




DIAMOND

# VIPER II®

## L'extension graphique la plus rapide pour les jeux multitextures aux plus hautes résolutions

- Le premier moteur graphique QuadriTexture™ de l'industrie pour les jeux multitextures d'actions rapides
- Compression de texture S3TC – permet les premiers jeux photo-realistes de l'industrie
- DVD de qualité cinéma et sortie TV
- Livré avec : Quake III d'Id Software et TrickStyle version complète d'Acclaim Entertainment, rendus extraordinaires par l'utilisation de S3TC

## Libérer la puissance
## Viper II est arrivée

Seul un joueur en mal de puissance sait ce dont une bonne carte graphique est capable. Et c'est exactement ce que sont nos développeurs. Accros de jeux d'une intensité vibrante et de graphismes dignes d'images photos, nous avons produit la nouvelle *Viper II*, accélérateur graphique doté d'une qualité d'affichage et de performances inégalées. Si vous recherchez les plus hautes résolutions et les vitesses d'affichage multitexture les plus rapides, ne cherchez pas plus loin.

Notre technologie est leader sur le marché. *Viper II* possède le premier moteur QuadriTexture de l'industrie, ce qui lui permet de rendre les effets les plus réalistes jamais vus jusqu'ici dans le monde du jeu vidéo. *Viper II* jouit également de la performance graphique la plus rapide à haute résolution. Il suffit de consulter les résultats des tests réalisés avec Quake3 - *Viper II* anéantit la concurrence.

Basée sur l'architecture du Savage 2000, *Viper II* offre un ensemble multimédia complet avec l'accélérateur graphique 2D, 3D, sortie TV et DVD.

**Disponible dans un magasin près de chez vous dès aujourd'hui**

**www.diamondmm-europe.com/viper Tél: 01 55 38 16 00**







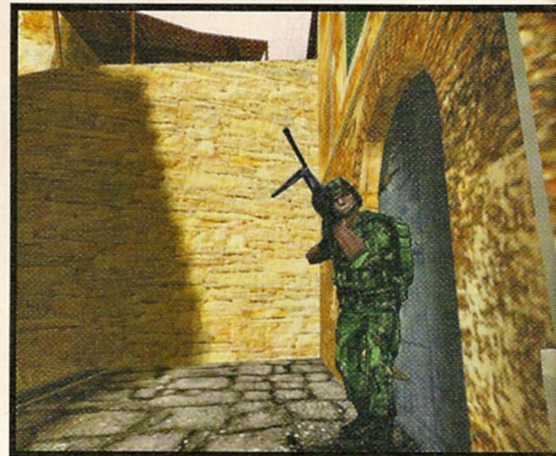


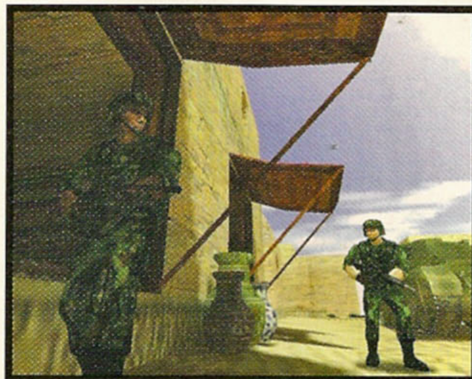







Je ne sais pas si vous avez remarqué, mais Valve se fait plutôt discret, ces derniers temps. Après nous avoir échauffé les sangs fin 98 avec l'annonce de Team Fortress 2, après nous avoir mis en appétit avec Team Fortress Classic, après nous en avoir collé une couche supplémentaire à l'E3, avec cette démo incroyable... plus rien. Silence sur toute la ligne. Dans le petit stand Sierra de l'ECTS, Robin Walker, le chef de projet de TF2, nous présentait la même démo qu'à l'E3. Et le mois dernier, quand je l'ai revu chez Valve, c'est encore cette démo qu'il se proposait de me montrer. Euh, comment dire ? Non. Non, je voulais savoir pourquoi je l'attendais toujours, alors qu'il nous avait été initialement promis pour fin 99. Bon, que les développements prennent du retard, ce n'est pas un truc franchement nouveau. Mais mince, qu'ils donnent une date, au moins. Ou alors qu'ils nous disent ce qui se passe. C'est vrai quoi, on ne nous explique jamais rien. Au cours d'une conversation anodine avec une attachée de presse, on demande des nouvelles de tel ou tel soft, et on s'entend dire que, ah oui, le produit a disparu des plannings, ou qu'il y figure toujours mais sans date de sortie. Et pourquoi ? Ben elle n'en sait rien, mais elle nous en dira plus dès que... Bref, comme je vous le disais en intro, j'étais à Kirkland, charmante « petite » banlieue de Seattle (rien n'est petit aux U.S.A., rien), pour Gas Powered Games, et l'occasion était trop belle : j'allais pouvoir prendre mes infos à la source. Deux développeurs américains qui s'installent dans le même bled, ça n'a rien d'extraordinaire : les dissidents des grands studios qui montent leur propre boîte vont généralement s'installer à deux pas de leur ancien employeur. Comme les jeunes pousses d'un arbre. Mais dans le cas qui nous intéresse, il ne s'agit pas de n'importe qui : juste des équipes qui ont créé mon jeu d'action et mon jeu de stratégie préférés.





# Des nouvelles de Team Fortress 2

**Être à Seattle et ne pas en profiter pour aller rendre visite aux mecs de Valve, avouez que ça aurait été un crime. Après ma visite à Gas Powered Games, j'ai donc poussé la balade jusqu'à chez eux. Oh, ne vous imaginez pas qu'on puisse franchir leur porte aussi facilement : il y a plus d'un an que j'essaye d'avoir ce rendez-vous. Et croyez-moi, me résister un an, c'est un exploit, vu comme je peux être chiante quand je veux un truc...**

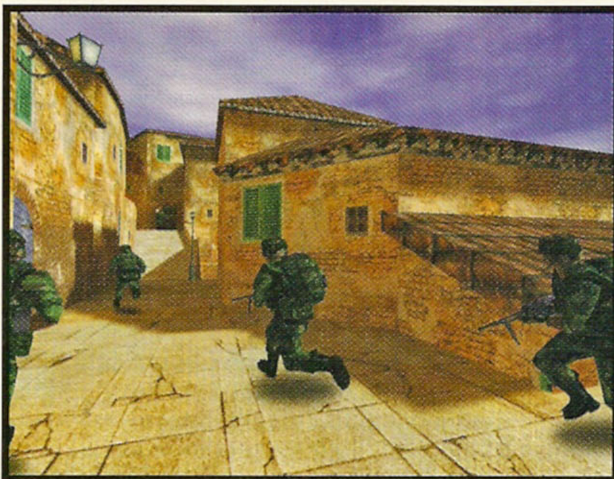
**par Wanda**



## Une visite de courtoisie pour ainsi dire

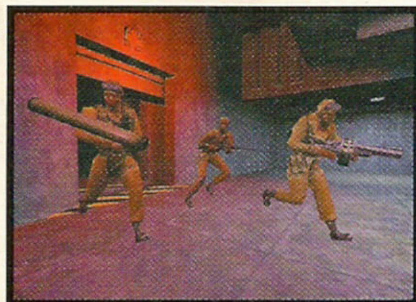
Bref, tout ça pour dire qu'après mon rendez-vous avec Gabe Newell, dont vous pouvez aller écouter l'interview sur www.joystick.fr, je me suis confortablement installée sur les canapés de la réception de Valve pour discuter avec Robin Walker. « - Vous n'avez rien de nouveau à montrer depuis l'E3 ? - Non. - Mais enfin, c'était il y a 8 mois, l'E3. Vous avez quand même avancé durant ces 8 mois, non ? - Si, bien sûr que nous avons avancé. - Qu'est-ce que vous avez fait, alors ? - Ben pour être honnête, on est repartis plus ou moins de zéro. Les réactions des joueurs à la sortie de Team Fortress Classic (TFC) nous

ont fait prendre conscience de tout ce qui n'allait pas dans ce qu'on avait commencé, et on a préféré tout arrêter plutôt que de continuer dans une direction qui ne nous satisfaisait pas entièrement. - Hum, un peu comme ce qui vous est arrivé à l'époque pour Half-Life, si je comprends bien. - Exactement ! » En effet, pour la petite histoire, il faut que vous sachiez que Half-Life n'a pas toujours été le jeu passionnant qu'on connait maintenant. À la fin du mois de septembre 97, alors que sa sortie était prévue pour novembre de la même année, soit moins de deux mois plus tard, les développeurs se sont rendu compte d'un problème majeur : leur jeu n'avait rien de ludique. Ce n'était ni plus ni moins qu'une succession de nouveaux niveaux et de nouveaux décors sur le moteur de Quake 2, mais sans liant, sans âme, sans fun. Après une telle prise de conscience, il était hors de question qu'ils lâchent leur produit tel quel. Ils se sont donc réunis à quelques-uns et, pendant tout le mois d'octobre, ils ont construit un niveau unique, en ramassant toutes les bonnes idées qui traînaient de-ci de-là dans ce qu'ils avaient déjà fait. À la fin du mois, quand ils ont montré le résultat au reste de l'équipe, ce fut l'unanimité : oui, c'était ça qu'il fallait faire. Ça prendrait le temps qu'il faudrait, mais ils allaient tous s'y mettre. Car c'est aussi ça, Valve : une boîte où les projets ne sont pas dirigés par un seul chef, mais par toute une équipe qui bosse conjointement. Ils ont donc commencé par identifier ce qui rendait ce niveau aussi bon. Ensuite, il ne leur restait plus qu'à en pondre une centaine d'autres du même acabit pour refaire un tout nouveau jeu. Si la suite de cette histoire vous intéresse (et Dieu sait que ce ne sont pas les péripéties bien croustillantes qui manquent), je vous conseille le passionnant récit qu'en a fait un de leurs designers, et que vous pourrez lire sur www.gamasutra.com, rubrique « Features / Game Design ».



*Les maps de TF2 seront plus complexes que celles de TFC, mais moins que celles qu'ils avaient designées pour leur premier projet. Car une autre leçon de TFC (cf. le succès de 2forts ? ????), c'est qu'une bonne map ne doit pas être trop ouverte. Il faut y créer quelques goulots d'étranglement, pour obliger les adversaires à s'affronter. Car ça aussi, ça renforce l'esprit d'équipe.*





## N'oubliez pas votre Robert & Collins

C'est donc un peu ce qui est arrivé à l'équipe de Team Fortress 2 après la sortie de TFC. Un peu seulement, car vu le nombre d'heures qu'on a passé à s'éclater sur TFC, TF2 ne pouvait pas être aussi mauvais que le premier Half-Life semblait l'être. Et en effet, Robin Walker me l'a confirmé, il n'allait pas être mauvais. Mais le problème, c'est qu'il pouvait être largement meilleur. Et après l'éclatant succès de Half-Life, non seulement ils n'avaient pas envie de se contenter d'un jeu qui aurait été « juste » bon, mais ils avaient les moyens (les moyens financiers, j'entends) de prendre leur temps. Ils ont donc appliqué la « méthode Half-Life », qui dit que pour faire un excellent jeu, il faut commencer par beaucoup réfléchir. En tout cas, beaucoup plus qu'ils ne l'avaient fait jusqu'alors, où ils s'étaient contentés, forts de leur succès passé avec le premier Team Fortress (celui pour Quake), d'empiler de bonnes idées sur une base existante, mais sans prendre le temps de s'interroger à fond sur la base en question. Seulement voilà : réfléchir à ce qui va faire un succès, c'est d'abord et avant tout réfléchir à ce qui fait le ciment d'un concept. Ce n'est qu'après avoir réussi cette première étape qu'on peut se mettre à chercher tous les moyens susceptibles de faire prendre le ciment. En l'occurrence, le ciment de TF2, ce sera l'interaction sociale, et ce qui, dans TFC, leur a fait prendre conscience de cette clé, c'est le peu de succès du scénario Hunted. Mais si, vous savez, celui qu'on a appelé Le Président, celui dans lequel on ne nous propose que trois rôles : chasseur, chassé, et garde du corps. Au final, ils en ont conclu que leurs scénarios devaient générer un travail d'équipe beaucoup plus riche qu'ils ne le faisaient alors. Leur objectif est maintenant clair : offrir suffisamment de rôles différents pour que n'importe quel type de joueur puisse trouver le sien (et ait la possibilité d'en changer de temps en temps pour varier les plaisirs ou étudier de nouvelles tactiques), bien définir chaque rôle et lui conférer des avantages uniques pour rendre chaque joueur indispensable (et lui permettre de penser que, sans lui, jamais l'équipe ne s'en serait tirée), et créer des scénarios pour exploiter toutes ces idées (et notamment s'assurer de l'utilité du Commandant). Eh bé, comme dirait ma grand-





*Robin Walker et son kangourou gonflable. Ce petit gars avait fait Team Fortress pour Quake avec ses potes John Cook et Ian Caughley. Au moment où ils s'apprêtaient à l'adapter pour Quake II, Valve les a contactés afin qu'ils le fassent pour Half-Life. Et tant qu'à faire, autant déménager, intégrer Valve et être payés, non ?*

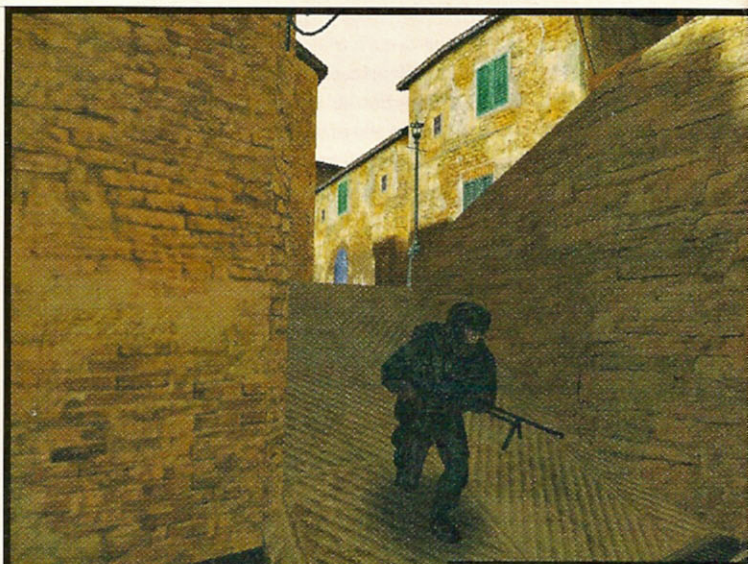


**Genre :** Shoot tactique en équipe **Éditeur :** Sierra on Line **Développeur :** Valve **Sortie prévue :** 2001 **Web :** www.valvesoftware.com

mère, ça doit être plus facile à dire qu'à faire. Ben oui. C'est d'ailleurs pour ça qu'ils y bossent d'arrache-pied depuis un an, à leur TF2 nouvelle version, et qu'ils n'ont toujours pas de date de sortie à annoncer (NDRC : Mmmm, ça sent le 2001 bien mûr cette histoire).

## M'en fous, pourvu qu'il soit bien

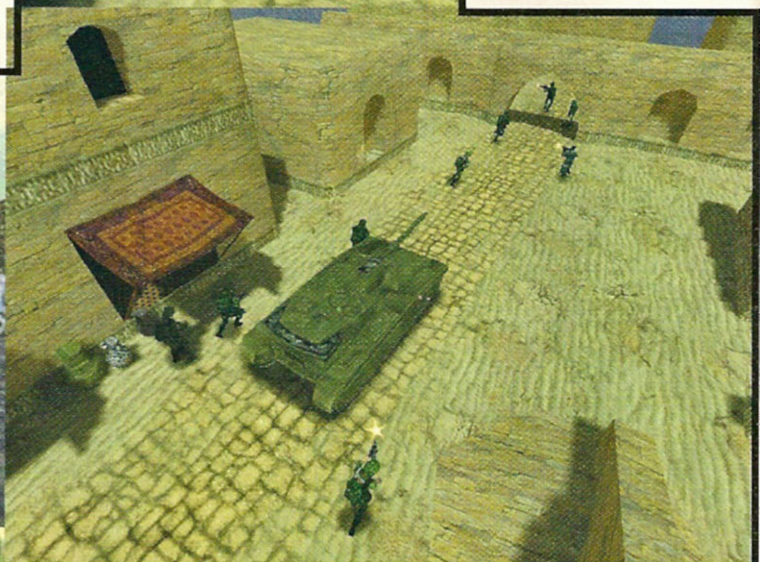
Maintenant qu'on a établi les bases, on peut passer au côté anecdotique des choses. Car j'imagine que récupérer quelques petites infos supplémentaires sur TF2 n'est pas non plus pour vous déplaire, hum ? Bon, je vous livre ça en vrac. Mais d'abord, je vous conseille de relire le Joy de juin dernier, pour vous rafraîchir la mémoire sur ce que va être TF2, car je ne vais vous parler ici que des trucs nouveaux. Afin de développer l'esprit d'équipe, donc, ils ont renforcé l'interaction entre ses membres dans les deux directions : horizontale et verticale. Pour la verticale, ils ont ajouté un maillon hiérarchique supplémentaire entre le Commandant et ses troupes : le Lieutenant (ou Officer, comme ils l'appellent), qui permettra à l'équipe de se diviser en plusieurs escouades, dirigées chacune par un de ces Lieutenants. Alors que le Commandant ne verra le terrain que d'en haut et agira au moyen d'une interface de type Stratégie Temps Réel, le Lieutenant sera sur le terrain, avec ses hommes, et son rôle sera de leur communiquer les infos sur l'ennemi (qu'il aura reçues du Commandant), de prendre les décisions tactiques adéquates, de les couvrir au moyen de grenades fumigènes ou autres armes défensives, et de renforcer leur moral en veillant sur eux. Concrètement, cela signifie que plus un soldat sera proche de son Lieutenant, plus ses tirs porteront et moins il sera sensible à ceux de l'ennemi. D'ailleurs, cette même notion de « moral » marchera aussi, bien que dans une moindre mesure, à l'horizontale, c'est-à-dire entre soldats d'une même équipe. Certains endroits clés, genre poste de défense équipé d'une mitrailleuse fixe, nécessiteront la présence de deux personnes pour fonctionner. Obéir avec succès à un ordre de votre Lieutenant ou de votre Commandant vous fera gagner un bonus en moral. À la fin d'une mission réussie, le Commandant pourra également distribuer (ou non) au soldat de son choix (le plus sympa, le plus fort, le plus héroïque, le plus constant, le plus sexy...) un bonus spécial, qui rendra ce dernier plus performant au cours de sa vie suivante, sans pour autant que cela crée une différence aussi flagrante que le Quake Damage. Mais évidemment, tous ces petits détails ne prendront leur signification que par et pour les scénarios que les mecs de Valve mettent au point dans le secret de leurs fameuses réunions de design. Et pour en savoir plus sur ce point précis, ma foi, il ne nous reste plus qu'à attendre.





*Le réalisme ne sera pas poussé à l'extrême, comme dans une simulation de guerre. On aura notamment le droit de shooter les parachutistes et les toubibs, qui d'ailleurs seront armés.*





*La vue de haut du Commandant (qui n'est pas celle-ci) affecte également le design des maps, car pour qu'elle évite de soulever des problèmes de type technique, il ne faut pas que les niveaux soient trop riches en textures différentes.*







**17" – A702HT**
1600 x 1200 @ 77Hz
2 300 F HT*

**19" – A901HT**
1920 x 1440 @ 77Hz
3 800 F HT*

**22" – A201HT**
2048 x 1536 @ 82Hz
6 000 F HT*



**S-HS**
Option Hub USB multimédia
pour moniteurs CRT
700 F HT*

**ENTREZ DANS L'UNIVERS D'IIYAMA**
www.iiyama.fr

**28-29-30 MARS 2000**
PARC DES EXPOSITIONS DE PARIS
PORTE DE VERSAILLES - HALL 7 - NIVEAU 1
STAND I32 - J31




**Si vous recherchez la perfection.**
**Gamme Diamondtron® Natural Flat de IIYAMA : la voie est toute tracée.**

**Et pour toucher au but IIYAMA a associé sa culture du moniteur au top de la technologie actuelle. Tube Diamondtron® Natural Flat pour un affichage vraiment lumineux, plus contrasté et plus net, surface parfaitement plane pour supprimer tous les reflets, design élaboré. IIYAMA est aujourd'hui la ligne pure à suivre en toute quiétude pour qui veut s'élever.**

Pour connaître la liste des partenaires iiyama et avoir plus d'informations :
Tél. : 01 60 06 28 39 - Fax : 01 60 06 28 36

* prix moyens constatés en boutique hors TVA et hors transport. Selon les circonstances, les moniteurs peuvent être proposés à un prix supérieur ou inférieur.




POURQUOI S'EN PRIVER ?

REFLEXION FAITE

# Quoi de Neuf

Ackboo
Doc Caféine




## Creative Labs DTT 2500 Digital Desktop Theater

Et allons-y pour un kit d'enceintes digital-machin-theater-dolby-à-donf-cinquepouinhin-caissond'basse. Le DTT 2500 de Creative Labs comporte six enceintes (une centrale, quatre satellites et un subwoofer), le tout épaulé par un décodeur qui supporte entre autres les formats Dolby Digital AC-3 et Dolby Pro Logic. Voilà donc le pack rêvé pour les possesseurs de cartes sonores haut de gamme (genre SB Live) qui souhaitent profiter à la fois d'une bonne restitution des effets sonores 3D dans leurs jeux et du son en Dolby Digital 5.1 lors de la lecture de DVD-Vidéo. Les enceintes sont de bonne qualité, les basses sont parfaites, les aigus et les médiums sont corrects, tout au plus peut-on regretter une puissance un peu limite en termes de watts (21 pour le haut-parleur central, seulement 7 pour les satellites) qui ne permettra pas à ces enceintes de sonoriser un trop grand espace (par exemple un stade). En revanche, pour une utilisation classique devant un PC, elles seront parfaites, d'autant que sont fournis des trépieds de bonne taille pour les satellites, ainsi que des câbles d'une longueur généreuse.

Prix : moins de 2 000 F
Site Web : **WWW.EUROPE.CREATIVE.COM**

## Guillemot Force Feedback Racing Wheel

Guillemot profite de sa licence Ferrari pour nous proposer un volant Force Feedback d'excellente qualité. Il dispose de deux chapeaux de direction, deux boutons classiques, un levier à deux positions sur le côté, ainsi que quatre papillons de vitesse (un en haut et un en bas, de chaque côté) ce qui vous permettra par exemple d'accélérer et de passer les vitesses au volant sur les simulateurs de motos. Testé sur Monaco Grand Prix 2 et Midtown Madness, le volant s'est avéré extrêmement précis ; le moteur Force Feedback est impeccable, le pédalier ne glisse pas sur le sol comme on le voit trop souvent avec ce genre de périphérique, et l'agencement des boutons se montre très pratique à l'usage. Un petit défaut quand même, le système de fixation, sans être raté, n'est pas aussi pratique qu'on le voit par exemple sur le volant Microsoft.

Prix : moins de 1 000 F
Site Web : **WWW.GUILLEMOT.COM**

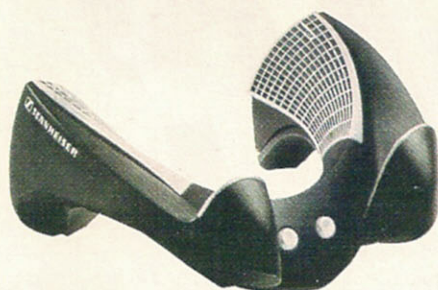



## Pioneer DVD-Rom A04S

Premier lecteur de DVD-Rom 10x de 4e génération du marché, ce modèle est le digne successeur du A03S. Disponible en version slot-in ou à tiroir (modèle A114S), ce lecteur est équipé de 512 Ko de mémoire cache, ne fait pas beaucoup de bruit et dispose d'excellentes performances. De plus, la version livrée en boîte contient deux DVD-Rom de jeux, dont l'excellent Baldur's Gate (l'autre étant X-Files). Attention tout de même, il est zoné en hardware et ne peut lire tous les films que vous voulez (il est limité à cinq changements de zone).

Distributeur : Pioneer
Site Web : **WWW.PIONEER-EUR.COM**
Prix : 800 F environ (version OEM) et 1 000 F (version boîte)






## Sennheiser Surrounder

Voilà un beau gadget bien con et bien cher comme on en voit trop rarement. Sennheiser, une marque de référence en matière de casque hi-fi, nous propose là un objet débile, une chose hybride entre le kit d'enceintes surround et le casque classique. Les quatre haut-parleurs sont intégrés dans une espèce de collier qui se porte autour du cou (du coup, c'est là que le bât blesse). L'engin est assez gros mais très léger, et permet littéralement d'entourer la tête avec du son. Le Dolby Pro Logic est géré et on peut brancher le Surrounder sur une carte son PC classique. La qualité du son est honnête, avec de bonnes basses mais des aigus un peu trop présents. L'impression de Surround, quant à elle, est loin d'être fabuleuse. À près de 1 800 F l'unité, le Surrounder reste un gadget de riches bien peu utile, mais on peut saluer la volonté de Sennheiser d'essayer d'innover dans ce domaine.

Prix : 1 750 F
Site Web : le Sennheiser Surrounder est en vente exclusivement sur www.anatomique-edition.com

## Videologic Sirocco Spirit

Videologic, à la rédaction, on connaît bien, puisque notre Doc Caféine fait hurler ses Sirocco Crossfire à longueur de journée. Nouveau modèle dans cette gamme, les enceintes Spirit surprennent un peu car elles ne sont que deux. Oui, juste deux, même pas de caisson d'basses, et encore moins de satellites pour les voies arrière comme on est habitué à en voir depuis quelques années. Videologic oblige, la qualité de son est excellente, on a même droit à des basses presque parfaites, malgré l'absence du caisson dédié. S'il reste des gens sur cette Terre qui veulent acheter des enceintes deux points pour PC, qu'ils se précipitent, celles-ci sont simplement les meilleures qu'on ait pu voir sur le marché. Évidemment, le prix est en conséquence.

Prix : 1 500 F environ
Site Web : www.videologic.com/




## Diamond RIO 500

Véritable carton aux U.S.A., ce lecteur portable de mp3 est clairement le meilleur disponible actuellement. Avec 64 Mo de RAM, extensibles à 96 par carte SmartMedia, une connexion USB au PC (ou Mac) pour charger les morceaux et son look plutôt réussi, il faut dire que Diamond a gommé les défauts de son prédécesseur. Avec une meilleure ergonomie pour le logiciel de gestion de la bête et une télécommande sur le casque, on aurait eu la totale. Bon, on attendra le prochain (avec plus de RAM aussi, ce serait cool), tant pis. Environ 2 300 F TTC. Ah oui, quand même.

Prix : 2 300 F environ
Site Web : www.riohome.com



# Le top de la RÉDAC'

## RÉSEAU

ASHERON'S CALL
TURBINE
EVERQUEST
989 STUDIOS
HALF-LIFE COUNTER-STRIKE & MODS
INDEPENDANTS
QUAKE 3
ID SOFTWARE
ROGUE SPEAR
RED STORM
ULTIMA ONLINE
ORIGIN
UNREAL TOURNAMENT
EPIC



## STRATÉGIE



AGE OF KINGS
MICROSOFT
BATTLEZONE 2
PANDEMIC STUDIOS
CIVILIZATION : CALL TO POWER
ACTIVISION
HEROES OF M&M III
NEW WORLD
HOMEWORLD
RELIC
IMPERIUM GALACTICA 2
DIGITAL INTERACTIVE
TOTAL ANNIHILATION CONTRE-ATTAQUE
CAVEDOG
WARZONE 2100
PUMPKIN STUDIOS

## SIMULATION

FLIGHT SIMULATOR 2000
MICROSOFT
FLY !
TERMINAL REALITY
GRAND PRIX LEGENDS
PAPYRUS
HANGSIM
WILCO
RALLY CHAMPIONSHIP 2000
MAGNETIC FIELDS
SUPERBIKE 2000
MILESTONE
X-WING ALLIANCE
TOTALLY GAMES





## JEUX DE RÔLE

BALDUR'S GATE
BIOWARE
BLACK ISLE
DAGGERFALL
BETHESDA
FALLOUT 2
INTERPLAY
MIGHT & MAGIC VII
NEW WORLD
PLANESCAPE TORMENT
BLACK ISLE
ULTIMA IX
ORIGIN

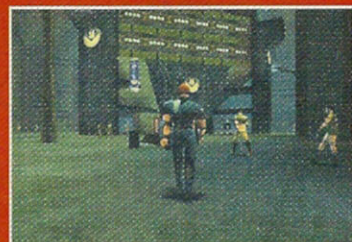


## ARCADE/ACTION



DRAKAN
SURREAL
FIFA 2000
EA SPORTS
HALF-LIFE
VALVE
MITDOWN MADNESS
ANGEL
MOTOCROSS MADNESS
MICROSOFT
SUPREME SNOWBOARDING
HOUSEMARQUE

## AVENTURE



NOCTURNE
TERMINAL REALITY/GOD
THE LONGUEST JOURNEY
FUNCOM
THE NOMAD SOUL
QUANTIC DREAMS

## LES JEUX QU'ON ATTEND

DIABLO 2
ACTION
BLIZZARD
DUNGEON SIEGE
RÔLE/TACTIQUE
GAZ POWERED GAMES
GRAND PRIX III
SIMULATION
MICROPROSE
HALO
ACTION
BUNGIE
NOX
ARCADE
WESTWOOD
VAMPIRE
RÔLE
NIHILISTIC SOFTWARE



# Les icones, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi ils correspondent, les icones.

## LA MODE D'EMPLOI DE LE JOYSTICK EN FRANÇAIS




- Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D (Direct 3D 3dfx, Direct 3D PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Rendition Verité 2x00, Intel 740, Permedia 2, S3 Virge)
- Exploite spécifiquement les cartes à base de 3dfx (Glide)
- Exploite spécifiquement les cartes à base de PowerVR (PowerSGL)
- Exploite les cartes 3D gérant OpenGL (3dfx, PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Permedia 2)
- Exploite spécifiquement les cartes à base de Rendition (Verité 2x00)
- Exploite le bus AGP (Advanced Graphics Port)
- Fonctionne directement sous Windows 95
- Fonctionne directement sous Windows 98
- Fonctionne sous Windows NT 4.0
- Fonctionne sous DOS
- Fonctionne en mode DOS avec Windows 95
- Utilise le MMX
- Compatible avec le Force FeedBack Pro, joystick à retour de force Microsoft




Jeu majeur et indispensable




Démo ou patch présents sur le CD-Rom




Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 40 | 50 | 60 | 70 | 80 | 90 |
| BEUARK | MOYEN | PAS MAL | BIEN | TRÈS BIEN | EXCEPTIONNEL |

Battlezone 2, c'est un peu le meilleur des mondes. D'un côté, vous avez un simulateur de combat délivrant autant d'action furieuse qu'un shoot



classique. De l'autre, vous avez un soft de stratégie temps réel avec tout ce que cela comporte : exploitation de ressources, construction de base et coordination des attaques à l'échelon tactique. Y'a pas à tortiller, Battlezone 2 c'est d'la balle.




En 1998, une équipe de développement d'Activision constituée d'anciens de Mechwarrior 2 nous livrait sans crier gare un soft étrange mélangeant avec bonheur action, simulation et stratégie. Battlezone premier du nom nous plaçait aux commandes d'un tank à effet de sol, pour une guerre de conquête située dans un univers alternatif. Surfant sur la paranoïa chère aux amateurs de la série « X-Files », le scénario reprenait à son compte la célèbre théorie du complot : « Tout ce qu'on nous raconte depuis cinquante ans n'est que mensonges et manipulations. » Dans la réalité

# BATTLEZONE 2

ACTION/TACTIQUE/SIMULATION POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM




parallèle de Battlezone, les Ricains et les Russkofs avaient conquis l'espace dès la fin des années 50. Et ils s'y battaient joyeusement pour le contrôle d'une ressource fabuleuse appelée bio-métal. Les scientifiques des deux camps étaient parvenus à construire des machines ultra sophistiquées constituées dudit minerai. Les deux superpuissances envoyaient donc leurs meilleurs combattants pour tenter de s'accaparer cet élément rare et précieux. Une sorte de guerre froide en gravité zéro. Véritable jeu culte, Battlezone transpirait les bonnes idées : interface originale, mélange simulation/stratégie (il était possible de piloter toutes les unités rencontrées dans le jeu), graphisme enchanteur à la surface de la Lune, de Mars et compagnie, univers riche... Pour vous dire, Battlezone est resté l'un de mes softs préférés, notamment en multijoueur. Malgré les louanges qu'il a pu recueillir auprès des joueurs de tout poil, ce pauvre Battlezone n'a pourtant pas connu

95/98 — direct 3D

| MULTIJOUEURS | |
|---|---|
| Réseau Local | 8 |
| Modem Direct | OUI |
| Internet Serveur | Gamespy |

Jouable sur Pentium II, 64 Mo Ram, Carte 3D
Éditeur Activision
Développeur Pandemic Studios États-Unis
Texte et voix VF Nbre de joueurs 1 à 8



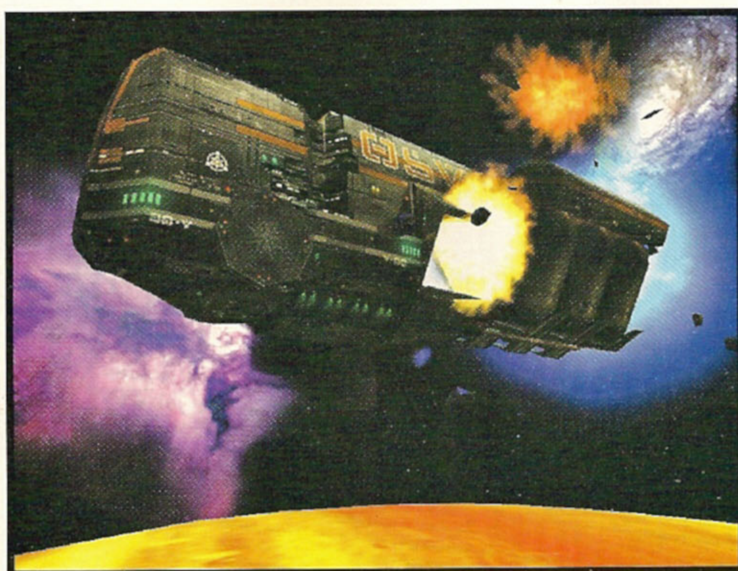

## Une interface surpuissante

**1 : Barre verte : points de vie**
**2 : Barre bleue. munitions restantes (dépend de l'arme sélectionnée)**
**3 : Armes disponibles. Les icônes indiquent le type d'arme (canon, mortier, missile, spéciaux, etc.). Si vous êtes éjecté et que vous vous retrouvez à pied, vous pourrez utiliser d'autres équipements spécifiques (sniper, jetpack, bazooka)... si vous avez pensé à les acheter à la base.**
**4 : Carte topographique. Y est indiquée la position des mines et des unités (repérées par un numéro correspondant à la touche de fonction). Cette carte peut être commutée en radar tactique pour le combat rapproché.**
**5 : Indicateur de minerai stocké. Le nombre de barres indique en outre le nombre de mines contrôlées (quand les barres sont rouges, les mines ont été upgradées).**
**6 : Indicateur d'énergie. Si cette valeur est négative ou nulle, vous devez construire des centrales d'énergie pour alimenter vos bâtiments.**
**7 : Balises de navigation. Très utiles, les balises peuvent être disposées partout sur le terrain pour coordonner le déplacement de vos unités. Quand vous sélectionnez une balise, une fenêtre caméra apparaît, montrant ce qui s'y passe.**
**8 : Touche « 1 » du clavier. Sélectionne le Recycleur (fabrication d'unités et de recharges de vie/munitions)**
**9 : Touche « 2 » du clavier. Sélectionne l'Usine (construction d'unités de combat)**
**10 : Touche « 3 » du clavier. Sélectionne l'Armurerie (catapultage d'armes et équipements spéciaux)**
**11 : Touches de fonction F1 à F10. Sélectionne les unités disponibles. Les unités de même type peuvent être librement groupées. Il faut un groupe libre pour pouvoir construire une nouvelle unité.**
**12 : Flèche rouge. Indique la position de l'ennemi actuellement ciblé.**

le succès public qu'il méritait. Durant l'été 98, l'équipe de développement de Battlezone est partie fonder une spin-off, Pandemic Studios, bien décidée à remettre le couvert.

### à table !

Le p'tit père Battlezone 2, ça faisait un moment que je l'attendais. Après 2 ou 3 versions alpha ultra instables, après avoir passé Noël comme un gland (heureux) à finir la première campagne sur une version qui ne supportait pas le clavier français (impossible de sauver en cours de mission), la délivrance est enfin arrivée sous la forme de ce « Duplication Master VF ». Laissons tomber le suspense : Battlezone 2 est un chouette de chouette jeu. Pas exempt de défauts (nous en rendrons compte plus loin), mais un programme comme on n'en voit pas tous les jours. Il ne dénature pas le concept original mais pousse un cran plus haut tous les aspects du premier volet. Le graphisme tue, le design est sublime, les possibilités de contrôle des unités sont encore plus développées, on peut se balader en moon boots, les pilleurs sont toujours aussi cons. Bref, pour moi, c'est le jeu du millénaire (détendez-vous, je plaisante… Si on peut plus s'enthousiasmer…). Du coup, je suis tout joyeux. J'arpente les couloirs de Joystick en déclarant à qui veut bien l'entendre que Battlezone « waouh ! c'est trop bien, si, si, t'as bien deux secondes pour une petite partie, là, vite fait ». Cela dit, attention : Battlezone est un soft un brin complexe qui ne plaira pas forcément à tout le monde. En tout cas, pas à ceux qui recherchent un jeu clef en main, où tout est mâché et où on ne se prend pas la tête au début. Genre un shoot de base. Bah, vous savez, il y aura toujours des goûts et des couleurs. Y'a les caisseux, les falloutiens, les quakers… Pour ma part, j'ai choisi mon camp : je suis un battlezonard.



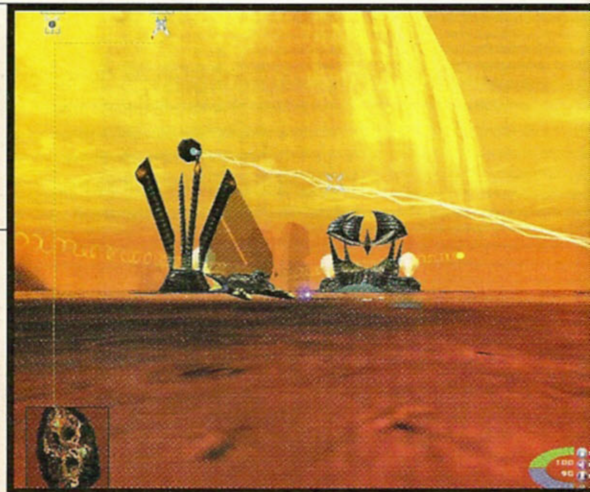
**Quelques scènes cinématiques viennent enrober les missions des campagnes.**

### Vous aussi, engagez-vous

Battlezone 2 : Combat Commander démarre quelques décennies après le premier opus. Le genre humain est à nouveau bien mal barré avec les aliens (baptisés les Scions) qui campent en lisière du système solaire. La séquence cinématique d'intro (moins réussie que celle de BZ 1) nous propulse dans l'espace, en orbite autour de Pluton, où la sonde Voyager 2 se la coulait douce avant d'être vaporisée par un ennemi inconnu. Les Russes de Battlezone 1, la CCA (Cosmo-Colonist Army) se sont alliés aux Ricains de la NSDF (National Space Defense Force) et aux autres nations terrestres pour former l'ISDF (International Space Defense Force). Oui, chuis comme ça moi, j'aime bien savoir à quoi

correspondent les abréviations. Comme dans le film « Starship Troopers », le joueur tient le rôle d'un simple soldat, un peu bouseux sur les bords, qui s'est engagé sur un coup de tête dans les forces de l'ISDF, pour aller voir du pays et se barrer de la ferme familiale. John Cooke - c'est votre petit nom - se retrouve envoyé sur le front, en première ligne. Largage à bord d'un vaisseau de descente (merci Robert Heinlein !) et atterrissage direct en milieu hostile. Pour faciliter la prise en main par les joueurs novices, les premières missions de la campagne font office de tutorial. C'est-à-dire que l'on apprend progressivement les rudiments de Battlezone : pilotage, exploitation des ressources, défense de base, etc. Flanqué du Commander Shabayev (une Russe de l'ex-CCA) et du Commander Braddock (un scientifique du MIT plutôt carriériste), le joueur participe à des missions hautement scriptées et riches en dialogues. Certains trouveront ces missions un peu trop dirigistes. C'est toujours « Cooke faites ceci, Cooke rendez-vous là-bas ! Hé ! Cooke, vous glandez ou quoi ? ». Mais bon, le petit accent de Natacha Shabayev n'est pas désagréable, et avec le taux de mortalité qui règne dans le coin, vous n'allez pas tarder à prendre du galon et vous voir confier le commandement d'une base.

**Les Scions disposent d'un armement redoutable : arcs électriques (comme les Fury dans BZ 1) et armes soniques.**







**Les amateurs de stratégie temps réel ne seront pas dépaysés : grâce au Bunker de Relais, on peut construire et déplacer ses unités en vue de haut.**

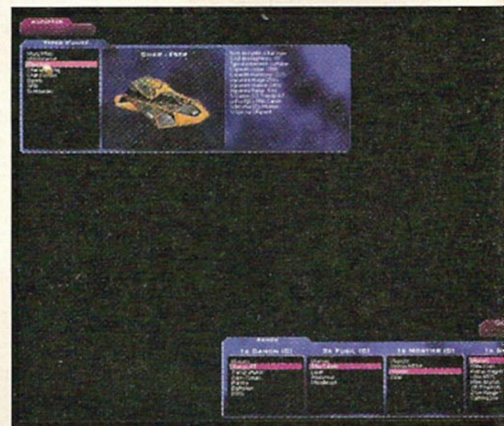
## Vacances dans un « trou de ver »

La campagne principale comprend 18 missions. Les concepteurs se sont attaché à nous faire vivre des situations très variées. Ainsi, on se retrouvera à pied, de nuit, à devoir traverser un territoire ennemi infesté de raptors. Une autre mission démarre alors que vous êtes éjecté en plein ciel et qu'une armada de Scions attaque votre base privée d'énergie. Le système de script est resté le même. Avec ses avantages et inconvénients. Autrement dit, le scénario de chaque mission étant constitué de mini-objectifs, tant que vous n'avez pas rempli un objectif particulier (qui peut consister à se rendre à un endroit de la carte, à fabriquer un bâtiment, etc.), le déroulement des événements reste bloqué. Évidemment, on a vite fait de retourner ce système à son avantage. On attend de s'être développé à outrance avant de déclencher la suite des réjouissances. Des fois, cette ruse ne marche pas car certains objectifs doivent être remplis en temps limité. Mais quand c'est possible, on est bien content de pouvoir souffler deux minutes. On en profite alors pour s'offrir une petite gâterie bien méritée : Shift-F3, on passe en vue caméra externe pour admirer le graphisme hallucinant des décors extra-terrestres. En définitive, la difficulté de la campagne est bien dosée. Et puis, il est désormais possible de sauver en cours de mission. Les vétérans de Battlezone 1 (surtout ceux qui ont joué à Red Odyssey, le data-disk super costaud) vont se gloutonner toute la campagne ISDF en deux temps trois mouvements. La dernière mission est d'ailleurs décevante. C'est qu'on en voudrait toujours plus.

**Battlezone 2 est un soft qui ne plaira pas à tout le monde**

**Grande nouveauté par rapport à BZ 1 : on peut installer des mines sur les gisements de bio-métal pour pomper du minerai en continu. Deux conséquences stratégiques : le contrôle des mines est crucial ; on peut fabriquer beaucoup plus d'unités.**





**En pénétrant à pied dans l'Usine, il est possible de redéfinir pour chaque unité quels seront les armes et équipements embarqués par défaut.**

Mais rassurez-vous, Pandemic a bien fait les choses. Alors que John Cooke progresse dans la hiérarchie et voit ses coéquipiers disparaître les uns après les autres, il découvre que les choses ne sont pas aussi simples que dans les manuels militaires qu'il n'a pas lus. L'ISDF baigne dans un climat de conspiration et de trahison. Et finalement (mission 14), Cooke, le cuistot de l'espace, se retrouve devant un choix cornélien. Je vous laisse la surprise. À l'arrivée, c'est une nouvelle campagne de 8 missions qui nous attend, avec une difficulté nettement plus relevée que dans la campagne ISDF.



Ceci est une image du jeu et pas une cinématique. Oui, Battlezone 2 est un régal pour les yeux.

## Concepts et multijoueur

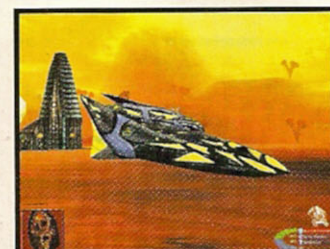
C'est ahurissant le nombre de personnes que l'on croise et qui pensent que BZ n'était qu'un FPS (First Person Shooter) un peu bizarre. Alors, comme je me sens l'âme d'un missionnaire, je vais essayer de résumer en quelques lignes les concepts de ce soft original dans le cadre d'une partie multijoueur. Et puis, on en profitera au passage pour voir ce qui a changé depuis le premier épisode. En début de partie, vous êtes largué à la surface d'une planète, à bord d'une unité légère, avec votre pièce maîtresse, le Recycleur.

La clé de votre **réussite dépend** de votre capacité **à contrôler et** exploiter le bio-**métal**


Les mouvements du Constructeur et les animations quand il fabrique un bâtiment sont à tomber par terre. Bing !

Si vous perdez le Recycleur, vous perdez la partie. Le Recycleur peut être déployé sur le terrain, et à la différence de BZ 1, il ne peut pas être redéployé ailleurs. Comme dans tous les jeux de stratégie temps réel, la clef de la réussite dépend de votre capacité à contrôler et exploiter la seule ressource du jeu : le bio-métal. Vous construirez alors des pilleurs, des véhicules un peu cons qui patrouillent sur la carte pour récupérer les fragments de bio-métal qui traînent ici et là. Il y a un peu de bio-métal sur la carte en début de partie. Quand une unité vient à être détruite, elle laisse des fragments de bio-métal qui peuvent être recyclés à leur tour.
La grande révolution de BZ 2, par rapport à son prédécesseur, vient de la présence de mines de bio-métal. Elles sont en nombre limité et leur contrôle s'avère aussi crucial que le contrôle des mines dans Age of Empires et consorts. Une fois enclenchée la production de bio-métal, vous pouvez vous lancer dans la construction d'une base pour défendre votre Recycleur et fabriquer des unités de combat pour aller pulvériser l'ennemi. Centrale d'énergie, Usine, Armurerie, Quartiers, Centre technique, Tourelles canon… : une dizaine d'édifices assurent protection et accès aux nouvelles unités, armes et technologies. Ça semble peu par rapport à d'autres RTS (Real Time Strategy), mais dans Battezone 2, il est possible de pénétrer à pied dans les bâtiments. Dans les tourelles, pour blaster les curieux. Dans l'Usine, pour customiser chaque véhicule et en changer l'armement. Le pompon, c'est le Bunker de Relais, qui peut être édifié un peu partout sur la carte et permet de construire et développer sa base en vue de haut, comme dans un RTS classique mais… à distance.
Lorsque votre alter ego en scaphandre a quitté son vaisseau, il se déplace en vue subjective. Ploum, ploum, vous pouvez courir,


Les tourelles canon de l'ISDF sont redoutables avec leur double tir plasma. On peut même rentrer dedans pour en prendre le contrôle.





# Les unités de l'ISDF

## Recycleur



C'est votre bâtiment principal. S'il est détruit, vous avez perdu la partie. Il permet de construire les pilleurs qui ramassent le minerai et quelques unités bien utiles, comme le camion de réparation. À la différence du premier Battlezone, le Recycleur ne peut pas être déplacé après avoir été déployé sur le terrain.

## Pilleur



**Type** : chenilles **Vitesse** : moyenne
**Braquage** : faible **Blindage** : léger
**Emplacements d'armes** : aucun
Les pilleurs récupèrent les fragments de bio-métal qui traînent sur la carte et les transfèrent instantanément à votre base (contrairement à Battlezone 1, où les pilleurs devaient revenir à la base). En outre, les nouveaux modèles 5 se déploient sur les gisements de bio-métal pour exploiter en continu les riches veines situées dans le sous-sol. Le déploiement et la protection de vos pilleurs est la clef du succès à BZ 2. Protégez bien vos mines et gardez un ou deux pilleurs pour ramasser les débris de vaisseaux laissés lors des combats.

## Constructeur



**Type** : terrestre **Vitesse** : lente
**Braquage** : moyen **Blindage** : lourd
**Emplacements d'armes** : aucun
Le Constructeur est produit par le Recycleur. Il permet de construire les bâtiments de la base et d'upgrader les mines. Il peut aussi détruire un bâtiment pour récupérer du minerai. Le constructeur doit être protégé à tout prix, vu qu'il permet de construire les tourelles canons, très efficaces en défense de base.

## Camion de réparation



**Type** : chenilles **Vitesse** : rapide
**Braquage** : lent **Blindage** : aucun
**Emplacements d'armes** : aucun
Le camion de réparation est plus un robot qu'un camion, à proprement parler. Équipé d'un processeur de bio-métal, il émet un rayon de particules concentré permettant de réparer les unités endommagées et de refaire leur plein de munitions. Assez malin, il répare automatiquement les unités endommagées situées à proximité. Il peut être intéressant d'en garder un en réserve dans votre base, près de vos unités de défense.

## Remorqueur



**Type** : coussin d'air **Vitesse** : lente
**Braquage** : faible **Blindage** : léger
**Emplacements d'armes** : aucun
Le remorqueur est assez rarement utilisé. Il peut servir à récupérer des reliques extra-terrestres afin de les ramener dans votre base. Il y a aussi le cas de figure où le remorqueur vous rendra service : lorsqu'une de vos unités n'a plus de pilote. Vous pouvez alors remorquer l'unité jusqu'au bâtiment, Quartiers de votre base. Un pilote en sortira automatiquement pour prendre les commandes de l'unité remorquée.

## Tourelle



**Type** : coussin d'air **Vitesse** : moyenne
**Braquage** : moyen **Blindage** : léger
**Emplacements d'armes** : 1 canon/2 fusils
Sa signature visuelle a été étudiée pour offrir le minimum de surface de tir à l'adversaire. Cette unité doit être déployée avant de pouvoir tirer. Une fois positionnée, c'est une excellente unité de défense disponible dès le début de partie. Utilisez vos tourelles pour défendre les positions stratégiques : base et gisements de bio-métal.

## Éclaireur



**Type** : coussin d'air **Vitesse** : rapide
**Braquage** : faible **Blindage** : aucun
**Emplacements d'armes** : 2 fusils/1 roquette/1 spécial
L'éclaireur est rapide et agile, ce qui le rend intéressant pour mener des attaques éclair. C'est l'unité ISDF qui dispose de la plus grande portée radar, ce qui en fait une bonne unité d'exploration en début de mission.

## Moto mortier



**Type** : coussin d'air **Vitesse** : rapide
**Braquage** : important **Blindage** : aucun
**Emplacements d'armes** : 1 mortier
Cette unité a été spécialement remaniée pour lutter contre les Scions. Armée seulement d'un mortier, mais disposant d'un bon rayon de braquage, c'est l'unité idéale pour attaquer les tourelles ennemies.

## Éclaireur missile



**Type** : coussin d'air **Vitesse** : moyenne
**Braquage** : moyen **Blindage** : moyen
**Emplacements d'armes** : 1 canon tag/1 spécial
L'éclaireur Missile a été développé par l'ISDF pour des missions de patrouille et d'assaut à moyenne portée. Son arme principale est un canon tag qui envoie un projectile adhésif guidant une salve de missiles, ce qui est bien pratique pour tirer sans avoir à viser. Ces unités sont assez polyvalentes et peuvent convenir aussi bien pour la défense de votre base, de vos mines, que pour l'attaque de bases adverses.

## Char léger



**Type** : coussin d'air **Vitesse** : moyenne
**Braquage** : faible **Blindage** : léger
**Emplacements d'armes** : 2 fusils/1 canon/1 mortier/1 spécial
Le nouveau Tank léger N1A2 (nom de code Sabre) est l'unité offensive à tout faire de l'ISDF. Le Sabre est excellent pour tenir une position ou défendre une base.

## Char lance-roquettes



**Type** : chenilles **Vitesse** : lente
**Braquage** : élevé **Blindage** : lourd
**Emplacements d'armes** : 2 missiles/1 roquette
Le char lance-roquettes fait partie des nouvelles unités spéciales de l'ISDF. Avec ses deux lance-missiles, il est conçu pour le support au combat. Mais comme il dispose aussi d'un lance-roquettes, il pourra servir d'unité de défense anti-aérienne. Si vous êtes attaqué par des bombardiers ou par l'artillerie Scion, pensez à construire ce type d'unité.

## Char d'assaut



**Type** : chenilles **Vitesse** : lente
**Braquage** : moyen **Blindage** : lourd
**Emplacements d'armes** : 1 canon/2 mortiers
Le Char d'assaut (nom de code Bouledogue) est l'unité d'attaque longue portée de l'ISDF. Sa tourelle orientable est capable de propulser la plupart des projectiles à près de 300 mètres de distance. Son blindage renforcé en fait une unité difficile à éliminer. En revanche, il s'avère un peu lent, mais reste très utile en attaque de base.

## Bipède



**Type** : terrestre **Vitesse** : lente
**Braquage** : faible **Blindage** : lourd
**Emplacements d'armes** : 2 fusils/2 canons
De toutes les machines conçues lors de la guerre du bio-métal, le B9 (nom de code Attila) est la plus impressionnante. Puissamment armé et blindé, le bipède ne brille pas en revanche côté manœuvrabilité et vitesse. C'est pas grave puisqu'on l'utilise principalement en support et en défense. Servez-vous en pour attaquer les unités lourdes et les bases ennemies.

## TPB



Le TPB remplace les APC de Battlezone 1, c'est-à-dire que c'est un transport servant à amener l'infanterie sur le terrain d'opération. À la différence des APC, les TPB décollent à la verticale pour traverser tout le terrain, jusqu'à ce qu'ils atteignent leur cible. Dès lors, ils atterrissent et 5 fantassins armés de bazooka s'en échappent pour amener la bonne parole. Seul inconvénient : les TPB sont très vulnérables au moment où ils descendent pour délivrer leur cargaison.

strafer, sauter, etc. Vous disposez de deux armes de base (fusil énergétique et fusil sniper, qui se rechargent avec le temps) et d'un jetpack pour bondir à cent pieds de haut en cas de coup dur. Après avoir effectué les recherches correspondantes, vous pourrez plus tard vous offrir d'autres armes comme le bazooka, ou des charges explosives à retardement pour détruire les bâtiments adverses. Évidemment, votre espérance de vie, largué en scaphandre au milieu d'une escouade ennemie, est proche du néant. C'est pourquoi vous vous baladerez le plus souvent à bord de l'un des dix types d'unités du jeu qu'il est possible de piloter. Si d'aventure, votre engin venait à être détruit, vous ne serez pas super décédé pour autant. L'ISDF dispose d'un stock illimité de sièges éjectables. Après une séquence d'éjection digne d'une démo aérienne russe lors du salon du Bourget, vous vous retrouverez à nouveau en scaphandre. Vous pourrez alors vous planquer dans les collines ou tenter de rejoindre votre base à pied. Mieux, vous pourrez ordonner à une autre unité de venir vous récupérer à l'endroit où vous vous trouvez. Mieux encore, vous pourrez poser un genou à terre, épauler votre fusil sniper et dégommer l'ahuri qui a eu l'outrecuidance de bousiller votre char flambant neuf. Remarquons au passage qu'un pilote qui a été snipé est effectivement décédé.

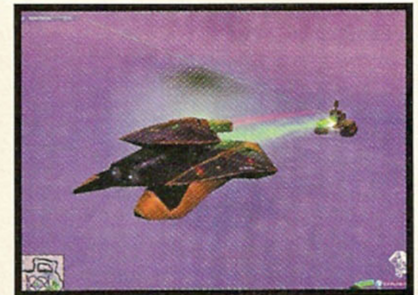


Le jetpack permet de s'envoler au nez et à la barbe de l'ennemi. On peut s'en servir pour monter sur les hauteurs, afin de coordonner une attaque ou pour snipper l'adversaire.

## Et un intertitre pour respirer

Voilà. Je ne vais même pas essayer de vous résumer le délire d'une partie en multijoueur. Attaques, contre-attaques, rebondissements en tout genre se succèdent à un rythme effréné. Entre le combat, le développement de sa base, et le contrôle de ses troupes, on n'a pas deux secondes pour souffler. Et c'est ce qui fait pour moi tout l'attrait de ce jeu. Le nombre d'unités que l'on peut diriger simultanément est maintenant plus important (grâce au nouveau système de groupes). Mais rien à voir quand même avec un RTS classique. Le concept des mines modifie aussi l'équilibre des parties. Il faut dès le départ contrôler les mines sous peine de se retrouver rapidement hors course. Dès lors, vu la puissance des unités de défense, les parties durent suffisamment longtemps pour se transformer en guerre de position à la Verdun. Ce qui n'est pas pour nous déplaire. Comme on peut jouer les Scions avec leur technologie exotique (morphing, gestion énergétique différente de l'ISDF), pas mal de stratégies restent encore à explorer. Ben ouais, ça fait deux mois que j'y joue et j'ai pas encore fait le tour de toutes les possibilités, côté ISDF ! Tout ceci étant sans doute un peu lourd à digérer d'un coup, Pandemic a eu la bonne idée d'agrémenter son multijoueur d'une option de jeu en équipe. Deux camps s'affrontent, et dans chaque camp, un joueur tient le rôle de Commander et développe la base pendant que les autres se concentrent uniquement sur le combat. Et je vous parle même pas des autres modes Capture du drapeau ou Roi de la colline. On aura l'occasion d'y revenir dans la rubrique Réseau.





Le camion de réparation est une unité bien pratique : elle vous suit sur le terrain pour vous réparer et vous recharger en munitions.



Le bombardier est très différent de celui de BZ 1. Il traverse toute la carte bien à l'abri, en hauteur, avant de larguer une bombe sur l'objectif. Dommage qu'on ne puisse pas se tenir dessus pour surfer en plein ciel !

Les décors des planètes sont somptueux

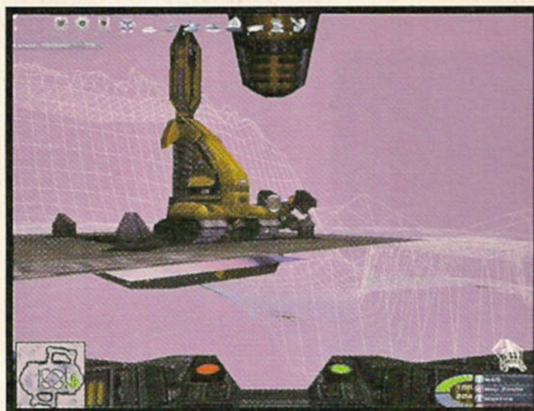
## Voir Battlezone 2 et mourir

C'est un peu racoleur comme intertitre, mais c'est que vous ne l'avez pas encore vu tourner. La démo était loin de faire honneur au moteur nouvelle mouture. Le meilleur moyen d'en être convaincu, c'est de lancer une petite partie action (ah oui, j'avais oublié de vous dire, il y a



## Bugs et localisation

**Avec Battlezone 1, il avait fallu attendre le patch 1.4 pour que le jeu nous livre enfin tout son potentiel. Textures haute résolution, support des dernières cartes accélérées, correction de bugs divers : les différents patches lui ont apporté un tel degré de finition que l'on peut encore y jouer aujourd'hui avec plaisir (distance de vue boostée à 300 % par exemple). Certes, Battlezone 2 n'est pas un gros tas de bugs comme Ultima IX et, du côté graphique, tout est déjà bien rodé. Mais une ou deux rustines par-ci par-là ne feront pas de mal. Le patch 1.1 est déjà sorti pour corriger quelques problèmes de la version U.S. en multijoueur. Activision nous a confirmé que la version française intégrera ce patch d'office. Ce qui nous amène à parler de la localisation. Parce qu'il y a bien un truc que l'on n'est pas encore arrivé à patcher dans les jeux vidéo, ce sont les « acteurs » qui doublent les dialogues. Après avoir joué la campagne avec les voix en anglais, je suis tombé de haut en entendant les voix françaises, même si certaines ne sont pas trop mal. À noter aussi quelques trucs bizarres dans la traduction des menus. Activision France, qui a conscience du problème, devrait y remédier avant sa sortie (traduire « Gamespy » - le site - en Espion, ça la foutait quand même un peu mal.) Pour finir, le pathfinding est beaucoup trop réaliste (pour éviter de se chevaucher, les unités font des détours débiles, c'est très net avec le Constructeur). Dernier point énervant : en multijoueur, quand on se fait tuer sa première incarnation, on réapparait sans fusil de snipe. Allez Monsieur Activision, encore un petit effort et ce sera parfait.**



Les équipements spéciaux sont de retour : invisibilité, rideau magnétique, mines fournaise... Voilà la caméra Site en action : on peut ainsi voir à travers les montagnes.



Les Scions ont la particularité de pouvoir morpher. Ce qu'ils perdent en rapidité, ils le gagnent alors en puissance de frappe.





On peut snipper quasiment toutes les unités avec quelques exceptions (réparateur, constructeur, char d'assaut...). On ne peut snipper les tourelles mobiles que lorsqu'elles se déplacent.

maintenant un mode squirmish contre l'ordinateur). Et de choisir la carte Dunes Alien. Vous vous retrouvez alors dans le désert, près d'une oasis. Il y a une petite étendue d'eau qui reflète tout : le décor, les palmiers, le ciel avec son soleil brûlant, une lune alienne, votre vaisseau même, si vous avez eu la bonne idée de passer en vue externe et de tourner autour avec les flèches du clavier. C'est des instants comme ça qu'on n'oublie pas dans sa vie de joueur. On a envie de prendre une photo et de s'en faire illico un fond d'écran. Le temps suspend son vol. On est bien, on a chaud, on est heureux… ok, ok, c'est rien, ça doit être le soleil. C'est que ça tape dur sur Proctura du Centaure !

Mais jugez sur pièces avec les photos de ces pages : Battlezone 2 est somptueux. Faut avoir vu les animations du Constructeur. Et puis tous les décors des planètes que nous emmène visiter le mode Campagne. Les textures des ciels, les effets météo, le brouillard local et la lumière volumétrique. La faune aussi avec les ptérodactyles dans le ciel de Mire et les rhinocéros des neiges sur la banquise de Bane… Ahlala, qu'est-ce que vous voulez, on ne se refait pas. Je suis resté un grand contemplatif.

Alors une dernière formalité avant que vous ne vous précipitiez pour vous procurer BZ 2 : quelle machine pour le faire tourner ? C'est triste à dire, mais hors de question de prendre son pied sur un P200 même avec une Voodoo 3. Avec un PII 400 et une bonne carte 3D, ça va nettement mieux. On peut commencer à enclencher pas mal d'options et jouer avec fluidité en 1024x768. L'idéal sera d'avoir une machine de course, BZ 2 étant optimisé pour les PIII. Mais est-ce vraiment nouveau pour un jeu entièrement en 3D ? Le bougre s'est avéré aussi très gourmand en Ram, en multijoueur. 128 Mo semblent nécessaires pour éviter de swaper. On aurait aimé un soft un peu plus optimisé. C'est d'ailleurs pour ça (avec les quelques petits détails de finition ; voir encadré) que la note de technique a descendu un brin. Pour le reste, vous connaissez mon opinion.

**iansolo**

### En Deux Mots

Si vous avez aimé le premier épisode, vous ne serez pas déçu. Un concept toujours aussi innovant, une esthétique incroyable et plein de nouvelles options font de Battlezone 2 un jeu vraiment original.

- [+] Concept intact
- [+] Graphisme
- [+] Design des unités
- [+] Multijoueur
- [−] Scripts artificiels
- [−] Pathfinder
- [−] Localisation

| 80 | 95 | 94 |
|---|---|---|
| TECHN | DESIGN | INTÉRÊT |


MEGASTAR

*Souvenez-vous. À l'époque de sa sortie, Superbike World Championship avait littéralement traumatisé son monde, grâce à une réalisation et un réalisme inégalés. En fait, seul GP 500 a récemment réussi à nous le faire oublier un tant soit peu. Mais c'était sans compter sur la volonté de Milestone de remettre les pendules à l'heure, puisque ce talentueux développeur confirme une nouvelle fois que les Italiens ne sont pas uniquement bons à aller manger des glaces en Vespa.*




# SUPERBIKE 2000

SIMULATION POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Argh ! je me dégoute d'être aussi mauvaise langue. Et en plus, ce n'est même pas vrai, les Italiens savent faire plein d'autres trucs. Mais bon, là, vous ne vous en rendez peut-être pas compte, mais il me reste quand même dans les 7 pages à sortir. Et le tout, dans un laps de temps assez réduit, si je souhaite que le contrat posé sur ma personne pour « retard lourd » soit levé rapidement. Oui, parce qu'il faut quand même savoir que certaines personnes de la rédaction ne sont pas aussi « innocentes » qu'elles en ont l'air. Enfin j'me compreeends. Tenez, Ivan Le Fou, par exemple, et bien il possède un lourd passé dans le domaine de la contrebande de softs de managers de foot. Et avec les Tchétchènes, c'est la mafia la plus virulente que l'on puisse imaginer. Enfin je ne devrais pas vous le dire, mais si jamais on vous annonçait ma mort prématurée le mois prochain, vous sauriez de quel côté il faudra chercher le coupable. Ah, je viens d'entendre un bruit de silencieux dans le couloir, je crois qu'Ivan vient de plomber Iansolo, à la bourre lui aussi. Bon, il me semble que c'est le bon moment de s'y mettre.

## Oui, c'est le moment

Superbike 2000, c'est donc un jeu... on pourrait même dire un jeu de motos... et avec des circuits qui plus est... Ça va ? Jusque-là j'ai bon ? Ok, on continue alors. Pfiou, c'est pas gagné mon histoire. Commençons par le début : l'écran du menu principal propose un « départ immédiat », une « course simple », ou bien le « championnat danssa globalité ». Quelques icones sont également présents pour paramétrer le jeu, pour lancer le mode multijoueur, ou bien encore lancer une partie « 2 joueurs » sur le même écran. Cool ça, surtout que cette dernière tourne plutôt bien. Nous allons commencer, comme toujours, par régler tous les paramètres à fond : niveau de simulation expert (aucune assistance de pilotage, dégâts, usure des pneus, chutes, etc.), détails graphiques à fond (profondeur d'affichage bloquée à





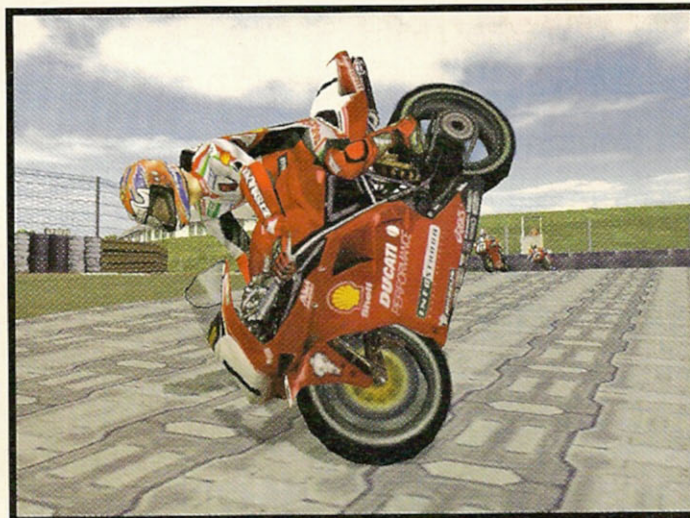





| MULTIJOUEURS | |
|---|---|
| Réseau Local | 10 |
| Modem Direct | OUI |
| Internet IP | 10 |

Jouable sur Pentium II 333, 64 Mo Ram, Carte 3D
Éditeur EA Sports Développeur Milestone Italie
Texte et voix VF Nbre de joueurs 1

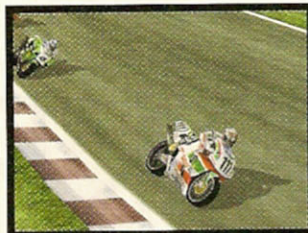
1 000 mètres, ombres, reflets et photoréalisme activés, le tout en 1024*768 , bien que le soft accepte de tourner jusqu'en 1600*1280), bref, la tournée des grands ducs. Précisons que la machine du test est un PIII 500, pour l'occasion overclocké à 600 MHz, équipé d'une TNT 2 Ultra et de 128 Mo de Ram. Vous sentez comme je vous amène finement à l'idée que ce jeu est légèrement gourmand en puissance ? Hum ? Bah oui, faudrait arrêter de croire au père Noël. Le temps où les programmeurs réalisaient des exploits avec 128 Ko ou 64 Ko de Ram est définitivement révolu (et je ne parle pas des 1 Ko du ZX-81... Ah ben tiens, si finalement). Comme nous avons tout notre temps (8 pages je vous le rappelle, enfin 6 maintenant), nous allons maintenant faire un tour du côté des écuries. C'est une vraie Lapalissade que de confirmer que tous les belligérants de la saison 99 sont présents ; mais ce n'est pas grave, il fallait le dire quand même. En ce qui concerne les motos, on retrouve les grandes classiques, plus 2 petites nouvelles : Honda RC 45, Ducati 996, Suzuki GSX-R 750, Aprilia RSV1000, Kawasaki ZX-7RR, et enfin Yamaha R7. Six bécanes d'hommes, drues, violentes, terriblement belles, et rien que pour vos beaux yeux. Chaque moto bénéficie d'une brève description technique, et je vous invite à aller jeter un coup d'œil sur l'encadré pour en savoir un peu plus. Les pilotes sont traités à la même enseigne, puisque chacun d'eux bénéficie d'une succincte biographie (débuts en compétition, victoires, team manager, etc.). Si votre ego vous le commande, il sera possible d'entrer votre nom à la place de l'un d'eux. Mais, par contre, vous ne pourrez pas personnaliser la déco de votre combinaison. Enfin, on vous fournira également des informations sur les 13 circuits de la saison, à savoir un graphique du tracé avec le nom de chaque virage, les temps records, le nombre de tour à couvrir, la longueur, etc. Vous aurez même droit à leur adresse, au cas où vous voudriez aller y faire un tour. Ah ah, elle est bonne celle-là ! Faire un tour... de circuit... hum bon.

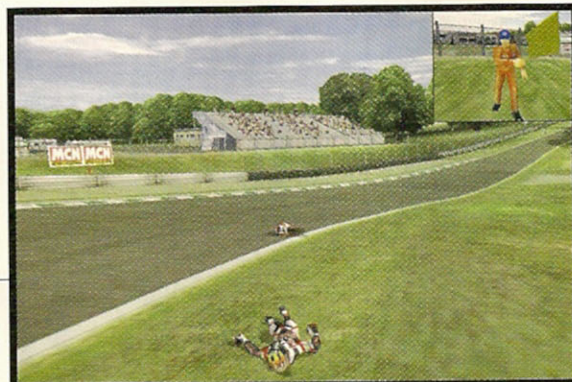





Bon ok, j'ai été un peu optimiste sur la distance de freinage.

**Une modélisation** des motos **absolument** incroyable...






À chaque incident de piste (accident, disqualification, etc.), une fenêtre s'affiche en haut, à droite de l'écran.



## Une modélisation du diable

Comme j'ai choisi un « départ rapide », je me retrouve directement sur le tarmac, sans autres étapes menuesques. Les deux autres modes de jeu proposent quelques menus intermédiaires avant de se lancer dans la course, comme la phase des réglages, des essais, des qualifications ou de la Superpole. On aurait souhaité la présence d'un mode time attack, ainsi que de son compagnon de toujours, le mode ghost.
À tout seigneur tout honneur, commençons par encenser les motos. La modélisation est vraiment au-dessus de tout reproche, et j'en ai presque des frissons de joie tellement les bécanes s'avèrent bien foutues. La moindre courbe, le moindre décrochement est présent, que cela concerne le carénage, les entrées d'air forcé, les ouies de flanc, les pots d'échappement, les jantes, le cadre, la fourche ou bien encore le garde-boue. Les textures sont fantastiques, aussi bien pour ce qui est de la déco des bolides que pour les éléments purement mécaniques. On peut ainsi admirer, en vrac, la présence du moteur derrière le carénage, les boulons destinés aux fixations du moteur sur le cadre, l'amortisseur de direction situé près du guidon, les étriers de freins avant accrochés à la fourche, les disques de freins avant et arrière (qui donnent l'impression de tourner grâce à un effet de flou), les diverses pièces en carbone... Ouaip, c'est vraiment du grand art ! On distingue même la marque des manufacturiers de pneus sur les côtés de ces derniers, lorsque la moto est à l'arrêt. Quelques petites ombres au tableau toutefois : la chaîne n'est pas animée, ce qui signifie qu'elle reste fixe lorsque la moto se déplace (un oubli de cette version pre-release ?). La raison vient peut-être du fait qu'elle est partie intégrante de la texture du bras oscillant. De plus, toujours pour la même raison, on observe une légère incohérence d'affichage, lorsque la chaîne s'approche du pignon de sortie de boîte (elle fait un angle à 25°). Autre point noir : les guidons.




Un p'tit tour de circuit vous est offert avant le départ, afin de vous présenter les lieux.

### TIPS TECHNIQUE

**Avant de baisser les détails graphiques, pensez à diminuer le nombre de concurrents. Au fait, il semblerait que Superbike 2000 fonctionne assez mal avec les AMD K6-3. Méfiance donc, si vous possédez ce processeur.**




Les vues internes sont assez peu jouables, mais vraiment superbes.

Bien que fortement améliorés par rapport à Superbike premier du nom, ils ne sont toujours pas parfaits. Ils forment cette fois une sorte de V inversé, où le té de fourche, les bracelets et les poignées en mousse ont été oubliés. On notera également la surprenante absence des repose-pieds et de l'étrier de frein arrière sur certains modèles. Si pour l'étrier ce n'est pas la mort, ça fait quand même bizarre de regarder les pilotes poser leurs pieds dans le vide. Il est clair que la plupart de ces remarques relèvent du pinaillage (NDRC : Mais non, mais non...), mais bon, il faut bien noter les quelques petites imperfections afin d'économiser son stock d'adjectifs louangeurs.

## Pilote mon ami

Remontons maintenant de quelques centimètres pour fureter du côté des pilotes. Chacun d'eux possède bien évidemment son casque et sa combinaison particulière. Là encore, le travail de modélisation et de texturage est tout simplement bluffant. Les pieds et les mains ont enfin allure humaine, puisqu'à l'instar des autres membres du corps, ils sont désormais bien « ronds ». Adieu les pieds en forme de canard et les pavés carrés en guise de mains. On distingue le carbone sur les bottes et les gants du pilote, de même que les sliders sur le pantalon (pièces de plastique attachées au niveau du genou, qui servent de repères d'inclinaison au pilote dans les virages). Les décorations des casques sont toujours aussi belles, et ces derniers intègrent désormais des visières transparentes. Et comme cela se fait maintenant couramment dans le reste de la gamme d'EA Sports, derrière ces fameuses visières, on peut admirer le visage des vrais pilotes du championnat. Je vous assure que pour peu qu'on les connaisse un peu, on les reconnaît vraiment sans difficulté. Pfff, nom de Dieu, que ce jeu est magnifique... Bon, il est maintenant temps de débloquer la pose pour faire un tour de circuit, histoire d'achever la critique esthétique de la bête. Une fois encore, c'est la claque. Les couleurs sont chaudes, en tout cas bien moins pâles que dans le premier Superbike. La piste est très joliment texturée, de même que les bas-côtés, représentés par du sable et de l'herbe. Les lignes blanches et les barrières de sécurité sont parfaitement intégrées à l'ensemble, de même que les divers panneaux indiquant les distances de freinage ou les pancartes des nombreux sponsors. L'image bitmap représentant l'horizon s'intègre sans anicroche à l'ensemble du graphisme 3D. Il est simplement dommage que le ciel fasse partie intégrante de cette image, puisque de ce fait il n'est pas animé. Mais bon, on ne va pas se fâcher pour si peu. Disons, pour résumer, que le graphisme est très fin, de bon goût, soigné, merveilleux, en un mot « fablugreux » comme dirait notre cher monsieur pomme de terre. Si jamais nous avons droit à un Superbike 2001, je n'ose imaginer ce que cela donnera tellement le travail que nous avons sous les yeux semble déjà parfait. Remarquez, je disais déjà ça pour le premier Superbike...










On n'échappe pas à quelque bugs physiques de temps à autre...

## Puissance et gourmandise

En fait, quand on voit ce qu'affiche notre ami le moteur 3D dans les configurations graphiques les plus exigeantes, on comprend pourquoi la puissance de calcul demandée est très élevée. Ainsi, le PIII 500 n'autorise que 10 concurrents simultanément pour être jouable en 1280*1024, lorsque toutes les bécanes sont affichées à l'écran. Par contre, à 600 MHz, avec toutes les motos, les ralentissements se font

nettement moins nombreux. J'en entends certains hurler au scandale, crier que c'est encore un jeu de bourgeois, tout ça, tout ça. Bah ouais, c'est vrai, mais que voulez-vous que je vous dise... Ce jeu est tellement bon, qu'il est capable de transformer le pire coco en héros capitaliste, simplement pour avoir les moyens de se payer la bécane capable de le faire tourner. Et puis n'oublions pas que le 800*600, voire le 640x480, ce n'est pas fait que pour les chiens, ça marche aussi pour les pauvres. Nan je déconne. Surtout que même dans ce cas, le graphisme reste tout à fait mignon. C'est juste une histoire de pixels un peu plus voyants, pointalaligne. Quant à l'impression de vitesse, il semble que quelques membres de la rédaction l'aient trouvée limite. Mouais. En tout cas pour ma part, cela ne m'a pas vraiment choqué, d'autant plus que les virages arrivent souvent beaucoup plus rapidement que l'on ne pense. Cela tend à prouver que l'on ne se traîne pas autant que ça. Bon









la douloureuse et perpétuelle polémique concernant le frame-rate étant réglée, passons maintenant aux effets spéciaux. Commençons par l'excellente réflexion lumineuse, qui illumine de façon très classe machines et pilotes. Ainsi, le soleil se reflète sur le carénage, sur la bulle (qui, puisqu'on en parle, apporte un léger effet de flou à ce qui est affiché derrière elle), et sur le casque du pilote, le tout en fonction de votre position par rapport à ce dernier. De la même façon, l'ombre portée de votre machine sur la piste change en temps réel, est s'avère particulièrement crédible. Le sempiternel lens-flare est également de la partie, tout comme les traces de pneus en cas de glisse, la fumée blanche dégagée par un blocage de roue, ou encore la poussière soulevée par une viandade dans le sable. Ces deux derniers effets sont vraiment chouettos, si vous me permettez l'expression. Merci bien, z'êtes cool. Par contre, la gestion de la météo est toujours aussi décevante. L'effet de pluie est ainsi quasiment inexistant, puisque seul un léger filet d'eau dégagé par les roues et une palette des couleurs « grisifiée » témoignent de sa présence. Les déformations physiques ne sont pas gérées, et le choc le plus violent n'entraînera aucun changement graphique sur les bécanes. Pour pallier ce manque, les programmeurs ont toutefois intégré une gestion des dégâts « soft ». Ainsi, à chaque chute, une barre augmente plus ou moins en fonction de la violence de l'impact. Si jamais cette dernière atteint son niveau maximum, vous devrez abandonner. La seule panne qui puisse vous tomber dessus sans prévenir concerne la casse de votre moteur. Mais bon, c'est très rare, et en plus vous ne voyez rien de spécial.





**La gestion de l'adhérence des pneus est parfaite. Là, ça glisse dru de l'arrière.**



## Bien vu, les vues

Différentes vues sont disponibles, à la fois externes et internes. Pour ce qui est des externes, vous disposez d'un angle unique, situé à l'arrière de la moto. La différence se trouve dans la distance qui vous éloigne de votre équipage. Mais si ces vues sont certainement les plus jouables, la palme du spectaculaire revient indiscutablement aux vues internes. Elles sont au nombre de 4, dont 3 intègrent des tableaux de bord hallucinants. Cette fois la différence entre chacune d'elles se situe dans l'axe de la perspective représentée : l'une simule la vue du casque, l'autre celle du réservoir, et enfin la dernière semble être un intelligent compromis entre les deux. La quatrième vue est un simple « plein écran », sans véritable intérêt à mon goût.
Mais revenons-en aux trois premières. Chaque type de moto possède son cockpit propre, bien que l'on

### REMARQUE

**Juste pour info, sachez que la démo présente sur le CD ne propose qu'un mode très simplifié du pilotage, avec plein d'aides qu'il n'est pas possible d'enlever. Ne vous vous basez donc pas sur celle-ci pour vous faire une idée de ce que vaut la simulation.**

# Oh ma motooohohohoooooo, c'est la plou belle des motoooooos...

**Les 20 pilotes du Championnat du Monde 1999 de Superbike se sont affrontés sur 6 modèles de motos différents. Plus ou moins puissantes, plus ou moins maniables, plus ou moins belles, à vous de faire votre choix. Sachez toutefois que le dernier champion du monde en date s'appelle monsieur Forgarty, et qu'il semble très satisfait de sa Ducati. Les toutes nouvelles R7 et RSV1000 ont semble-t-il encore des progrès à faire pour arriver à s'imposer. Mais il faut bien que jeunesse se passe. Quant à la RC-45, il s'agissait de sa dernière année de bons et loyaux services. La Suzuki est pleine de potentiel, mais Chili, malgré tout son talent, n'a pas encore réussi à dépasser le stade de l'exploit ponctuel. Enfin, et ça me fait bien mal de le reconnaître, il faudrait peut-être que Kawasaki pense à remplacer sa vieillissante ZX-7R, vu son peu de réussite. Et pourtant je trouve cette moto formidable, je suis vert.**

**Aprilia : RSV 1000 - 998 cc - 170 ch - 297 km/h**



**Ducati : 996 SPS Performance - 996 cc - 163 ch - 304 km/h**



**Honda : RC 45 - 749 cc - 180 ch - 313 km/h**



**Kawasaki : ZX-7RR - 749 cc - 158 ch - 313 km/h**



**Suzuki : GSX-750R - 749 cc - 160 ch - 305 km/h**



**Yamaha : YZF R7 OW02 - 749 cc - 170 ch - 300 km/h**





retrouve quelques élément communs : compte-tours, affichage LCD et témoin lumineux de rupteur. Ensuite, les choses varient suivant les engins : durites, entrée d'air, té de fourche, etc. Mais là on l'on atteint des sommets, c'est que les mouvements des mains sont entièrement gérés. Et quand je parle des mains, j'inclus les doigts, parfaitement dissociés les uns des autres. Ainsi on peut admirer les mimines gantées attraper les leviers du guidon pour débrayer, freiner ou bien encore accélérer. Une nouvelle fois, Milestone frappe très fort, là où ça fait du bien pour le joueur, et là où ça fait mal pour la concurrence. D'autres vues sont disponibles, mais cette fois uniquement dans le mode ralenti. Ainsi, en plus de la caméra « télé », « embarquée », « extérieure », « panoramique », et « axe de roue avant », une très réussie caméra « dynamique » vous procurera un plaisir intense. Car en plus de proposer des points de vue variés, un effet de « zoom-dézoom » en temps réel permet de donner un effet « travelling-cinéma-clip » tout à fait original. Ouais, bon, je sais que ce n'est pas très parlant, mon explication, mais faites-moi confiance, c'est très bien foutu.

## Une Motion Capture améliorée

L'animation des pilotes a bénéficié, comme tout le reste du jeu, d'un lifting efficace. Les mouvements sont encore plus souples qu'avant, notamment dans les transitions entre les diverses positions de conduite. Une option permet de contrôler manuellement si vous souhaitez être relevé ou couché sur votre machine, mais personnellement je vous conseille de laisser l'ordinateur s'en charger. En cas de légère touchette entre les concurrents, vous verrez les pilotes se retourner et lever un bras rageur en signe de protestation. Ça, on connaissait déjà. Par contre, de nouveaux mouvements ont fait leur apparition : lors des départs, on voit les pilotes tourner rageusement la poignée des gaz, puis laisser traîner les jambes pendant l'accélération. Lorsqu'ils se cassent la goule, les vols planés sont encore plus



spectaculaires qu'avant. Les gars font des roulades, se relèvent en perdant l'équilibre, puis courent vers la machine pour la relever. Arrivés à proximité, ils se baissent pour la soulever, avec peine, puis sautent par-dessus pour se retrouver du côté gauche de la moto si ce n'était pas le cas. Ensuite, ils font un petit sprint à côté de la machine pour la relancer, puis montent en marche, en amazone, avant de repasser une jambe de l'autre côté du cadre. Ça jette. Lorsque, en roulant, vous commencez à perdre l'équilibre pour une raison x ou y, votre pilote sort alors le pied dans un mouvement réflexe pour ne pas tomber. À l'arrêt, il est possible de reculer la moto, le pilote poussant péniblement sur la pointe de ses pieds. Enfin, il est possible de se retourner à tout moment pour voir ce qui se trame derrière. Le problème, c'est que ce mouvement prend deux ou trois secondes, et que pendant ce temps, vous ne voyez pas ce qu'il y a en face.



## Un modèle physique glop

Nous arrivons maintenant au cœur du sujet, à savoir le réalisme de la simulation. Eh bien mes amis, laissez-moi vous dire qu'il y en aura pour tous les goûts. Ainsi, pour tous ceux qui ne souhaitent pas passer quelques jours à prendre en main le soft, des options d'aide au pilotage (icônes indiquant le moment de freiner, par exemple) et de diminution de la difficulté permettent de jouer et de s'amuser très rapidement. Bon, c'est un peu du gâchis, nous sommes d'accord. Par contre, tous ceux qui recherchent la difficulté seront largement servis, tout comme dans le premier opus. Toutefois, il est clair que les développeurs ont tiré quelques leçons du passé, car le modèle physique a largement gagné en « souplesse ». Ce que j'entends par là, c'est que le pilotage est toujours aussi dur (distance de freinage, trajectoire, perte d'adhérence, blocage des roues, brusque reprise d'adhérence, etc.), mais que l'on « ressent » bien mieux les réactions de la moto. Pour peu que l'on possède un périphérique feedback, on sent très bien la machine se dérober dans les virages, guidoner durant les freinages appuyés, bouger sur les bosses et autres imperfections de la route. Et cela ne sera pas de trop pour contrôler l'engin, car je n'ai jamais vu une gestion aussi poussée des phénomènes d'adhérence. Toutefois, il faut savoir que rien n'est jamais totalement perdu, puisque de bons réflexes permettent quelquefois de s'en sortir sans casse. L'usure et la température des pneus, représentés par un graphique très explicite, sont deux facteurs primordiaux à surveiller pour ne pas vous faire surprendre. Les courses sous la pluie exigent de la même façon beaucoup de finesse, puisque l'adhérence est dans ce cas pratiquement nulle. Vous devez alors conduire sur des œufs, comme dans la réalité.





Les collisions ne sont pas toujours impeccables.



C'est ce qu'on appelle un freinage de trappeur.

La gestion des suspensions est tout autant exemplaire, la moto se comportant de façon impeccable : l'arrière se tasse à l'accélération, l'avant plonge au freinage, la moto bouge dans tous les sens en fonction de votre comportement en virage, on s'y croit vraiment. Toutefois, si la gestion de la force centrifuge est au-dessus de tout soupçon, un doute me taraude quant à la gestion de l'inertie. À moins que je n'aie trop abusé du Champomy, il me semble que la moto freine tout aussi bien, qu'une vitesse soit enclenchée ou que la boîte se trouve au point mort. Le frein moteur, c'est pourtant super important. Autre reproche, le freinage n'est toujours pas assez mordant. Car je vous assure que freiner à fond de l'avant, même à pleine vitesse, a pour conséquence immédiate soit de bloquer la roue et de vous faire tomber, soit de provoquer une superbe roue avant, pouvant aller jusqu'au basculement de la moto. Ici ce n'est malheureusement pas le cas. Les roues avant sont certes faisables, mais la plupart du temps liées à la présence de bosses sur la piste. Un effort notable a été réalisé pour que les sorties de piste soient moins préjudiciables. C'est pourquoi vous pourrez désormais rouler dans l'herbe sans chuter systématiquement. De même, les bacs à sable joueront leur rôle et vous arrêteront beaucoup plus rapidement qu'auparavant. Les wheelings sont bien plus faciles à réaliser, puisqu'il est désormais très rare de se retourner, même en gardant l'accélération à fond (dans le mode de gestion automatique de la position du pilote). Même remarque que pour le freinage, cet aspect du modèle physique n'est pas des plus réalistes. Les réglages ont été simplifiés, puisque les valeurs numériques ont été remplacées par des adjectifs : « minimum », « moyen »,

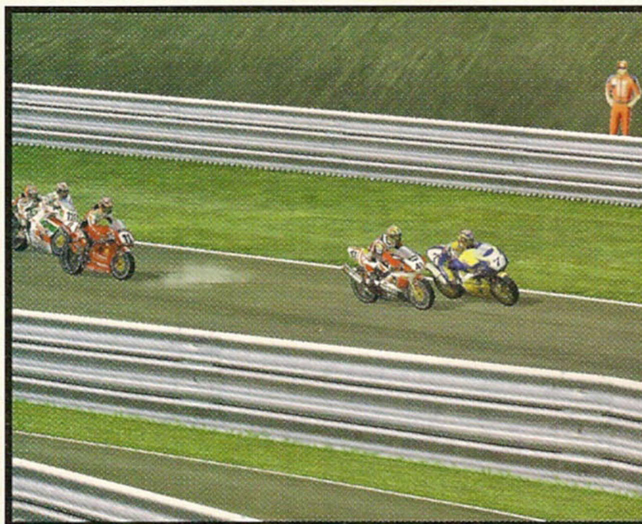





« maximum ». Les différentes rubriques ont cependant été conservées, puisque vous pourrez ajuster la géométrie de la direction, les rapports de boîte, les suspensions et enfin le type de pneus désiré. Il est surprenant qu'il n'existe pas de télémétrie, ce qui du coup vous oblige à effectuer vos modifications à l'aveuglette.

## Plus fort que toi

Si vous réglez le niveau des concurrents à son maximum, vous devrez vraiment vous mouiller la combard pour aller chercher le podium. Car à ce niveau, dire que les pilotes adverses sont bons est encore être en dessous de la vérité. Ils freinent tard, commettent peu d'erreurs, évitent les chocs avec intelligence, et surtout ne vous font aucun cadeau. Loupez votre freinage, et vous aurez toutes les chances de vous faire immédiatement taxer par deux ou trois lascars.





L'intelligence artificielle des pilotes est excellente.





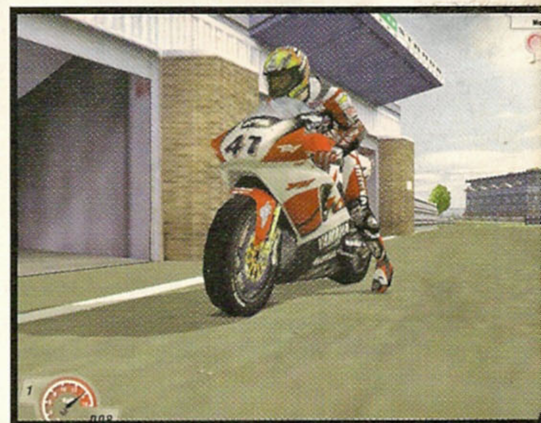
Mais ce qui est agréable dans cette histoire, c'est que chaque pilote prend des trajectoires légèrement différentes, ce qui leur donne un caractère très « humain ». D'ailleurs, reculez de quelques mètres pour observer un ralenti avec la caméra télé, et jamais vous n'aurez autant l'impression de regarder une vraie course. Enfin, terminons ce long test par l'ambiance sonore. Les sons des moteurs sont vraiment bons, ma préférence allant à la Suzuki, vraiment rageur. Celui de la Ducati, à la fois rauque et sourd, devrait également satisfaire les puristes. Les bruitages du public n'ont pas été oubliés, puisque vous aurez droit aux clameurs et aux klaxons lorsque vous passerez à proximité des stands ou des tribunes. Bon trip. Seuls les commentaires en course n'appellent pas à l'extase, mais heureusement rien ne vous empêche de les couper. Bon, me voici au terme de mon calvaire (tout ce temps passé à écrire sous la menace du silencieux d'Ivan, c'est un peu stressant…), et je crois qu'il est inutile de vous re-préciser tout le bien que l'on pense de ce jeu. Voilà, il ne vous reste plus qu'à acheter un max de Superbike 2000, afin de donner envie à Milestone de nous pondre un Superbike 2001 encore plus extraordinaire.

**Fishbone**



TIPS T JEU

**Je sais que je vous le répète souvent, mais un volant feedback pour jouer à une simu' de course de motos, il n'y a rien de mieux.**







### En Deux Mots

Les adjectifs manquent pour décrire une telle réussite, à la fois graphique et technique. Le travail de design, de Motion Capture et de modélisation physique est tout simplement bluffant. Les défauts sont certes présents, mais au final suffisamment légers pour ne pas grever le plaisir du joueur.

- + Un graphisme exceptionnel
- + Un modèle physique qui n'en veut
- + Une Motion Capture qui tue
- − Quelques imperfections d'ordre général, dont les collisions.
- − Pas de télémétrie
- − Pas de time attack

92 TECHN — 96 DESIGN — 95 INTÉRÊT

# Beetle Crazy Cup

ARCADE POUR JOUEURS DÉBUTANTS - PC CD-ROM




La difficulté des sauts est entretenue de manière artificielle par des tremplins de plus en plus pourris.












JOUABLE SUR PENTIUM 233, 64 MO RAM, CARTE 3D
ÉDITEUR INFOGRAMES DÉVELOPPEUR XPIRAL ESPAGNE
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1 À 8 EN LAN

*Des courses de Volkswagen avec des vrais morceaux de surfeurs et de babas cools dedans. Voilà à quoi nous convie le dernier jeu d'arcade de « Bruno Bonnell présente ».*







En passant au marché, vous pourrez acheter le véhicule le plus approprié pour une course. Une voiture légère est parfois préférable à une voiture surpuissante.

Pour leur première réalisation, les développeurs ibères de Xpiral ont choisi de nous concocter un jeu de courses de Coccinelle. C'est sûr, c'est mieux qu'un jeu de courses de cafards. Ahaha... ahem, désolé, elle est bien pourrie. Beetle Crazy Cup baigne donc dans l'ambiance joyeuse des années 60, avec ses beachs boys, ses mini-vans VW décorés flower power et sa bande son à la « Shérif fais-moi peur ». La course n'est pourtant pas la seule activité à tenir la vedette dans ce Coccinelle Coupe Folle. On trouvera en fait cinq types d'épreuves, le dénominateur commun étant la présence des VW dans toutes leurs déclinaisons et customisations possibles.

## Une Cox sinon rien !

Trois modes de jeu sont proposés aux jeunes hippies nostalgiques : Course rapide, Championnat ou Beetle Challenge. Le mode Championnat (trois championnats successifs de difficulté croissante) enchaîne plusieurs épreuves prédéfinies. En Beetle Challenge, on sera en revanche libre de choisir le type d'épreuve que l'on souhaite disputer. On concourt dans plusieurs catégories (débutant, semi-pro, professionnel, expert). Il faut triompher dans une catégorie pour pouvoir passer à la suivante. Et une fois atteint le niveau expert dans toutes les catégories, on aura accès au challenge ultime : le WBC (ou World Beetle Cup), qui est un peu le Woodstock des sports mécaniques.
Ce qui est bien dans BCC, c'est que chaque fois que l'on remporte une épreuve, on gagne des points. Avec les points engrangés, on peut passer au marché pour s'acheter de nouvelles caisses plus puissantes, plus rapides, ou tout simplement plus

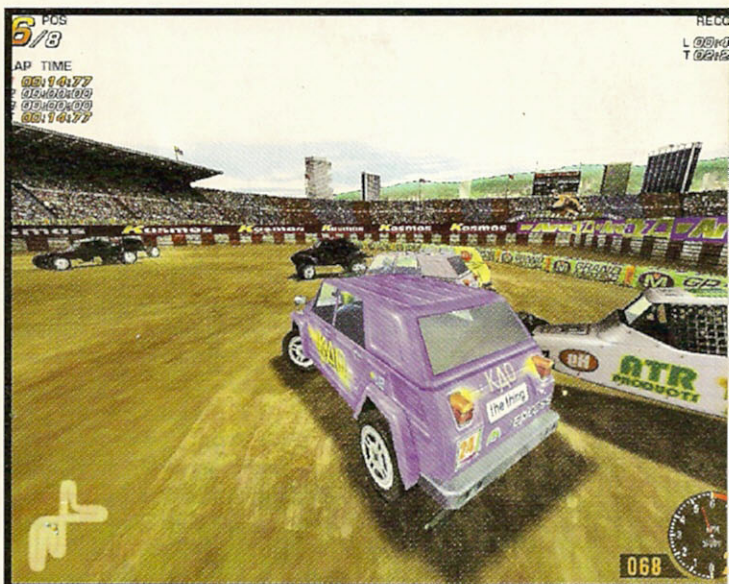
adaptées au challenge que l'on essaye de remporter. Mais parlons un peu de ces fameuses épreuves. La première - et la moins réussie à mon goût - est l'épreuve de Monster Trucks. Aux commandes d'une Cox montée sur des roues géantes, il s'agit de boucler plusieurs tours de piste en temps limite. Pour ce faire, on devra passer entre des portes et des cônes sans les toucher, sinon on écopera de pénalités. Voilà tout le ridicule de cette épreuve (même si dans la réalité, c'est pareil) : on vous confie un gros monstre conçu pour écraser des deuches et on vous demande de piloter sur des œufs, comme si vous étiez invité à la dernière garden party de l'Élysée. Bon, restons Peace and Love et passons à l'épreuve suivante. Le Cross est la grande réussite de Beetle Crazy Chose. À bord d'un buggy, vous tournez sur un circuit bosselé, truffé de virages en épingle. Les bolides partent en glissade. On se pousse du coude entre concurrents pour passer à la corde. Bref, c'est très rigolo. L'épreuve dite de « Buggy » se déroule en bord de plage. C'est complètement anecdotique : il aurait fallu des dunes pour que les buggys puissent s'exprimer en beauté. Passons ensuite à l'épreuve Speed, qui est une course sur circuit assez classique. Zou ! c'est passé. Enfin, le Saut, une épreuve qui rappelle certains moments d'Interstate'76. On doit prendre le maximum de vitesse et un tremplin à grand renfort de nitro pour effectuer un saut en longueur. Voilà pour les épreuves.

## Couci-couça

Pour un premier jeu, les p'tits gars de Xpiral ne s'en sortent pas trop mal. Beetle Crazy Cup est bien enlevé, avec une réalisation sympathique et une jouabilité correcte. C'est de l'arcade, alors ne vous attendez pas à y trouver la richesse de pilotage d'une simulation. Sur ma machine de test, un PIII 500 avec une TNT2, il s'est avéré très fluide en 1024x768. Enfin, presque. Toutes les trois minutes, on avait droit à une très courte saccade. Mais rien de bien méchant. Les contrôles sont classiques : direction, accélération, freinage, vitesses (en boîte manuelle), frein à main, klaxon, nitro. Plus quelques contrôles de caméra (vue rétroviseur plein écran, vue poursuite, vue capot) ; mais pas de cockpit en vue interne. Les différents bahuts dont on prend les commandes procurent des sensations assez variées. En championnat, où l'on change de caisse à chaque épreuve, on doit d'ailleurs passer par une petite phase d'adaptation. L'I.A. des concurrents est parfois pas mal du tout, notamment lors des épreuves de Cross, où l'issue de la course reste incertaine jusqu'au dernier virage.

D'un autre côté, on ne peut pas dire que Beetle Crazy Cup révolutionne le genre. Les modélisations des circuits sont assez banales. Il n'y a pas des tonnes de choses à l'écran : tribunes du public, bandes alternées sur les côtés pour accentuer l'impression de vitesse… On sent l'inertie mais le modèle physique des voitures aurait pu être mieux géré (à part, comme je l'écrivais plus haut, les glissades dans les épreuves de Cross). Les voitures ralentissent à mort quand on sort de la piste. On aurait bien aimé déraper sur l'herbe au lieu de se retrouver avec les roues scotchées sur du velcro. Il n'y a pas de déformations des carrosseries lors des accrochages. Les circuits sont pas super nombreux et assez courts. Il manque aussi un concept vraiment original comme Speed Busters en son temps ou Midtown Madness, plus récemment. En définitive, Beetle Crazy Cup n'est pas le jeu qui vous hypnotisera en solo. La difficulté n'est pas très relevée et la durée de vie pas démentielle. C'est plus le genre de programme qu'on est content de lancer quand on a une bande de potes qui squattent à la maison. On devrait alors se taper de bonnes parties de rigolade en faisant des concours de sauts et autres championnats de cross. À ce propos, il y a un mode de jeu en écran partagé avec la possibilité de jouer en ligues plusieurs épreuves et plusieurs saisons. Un bon point. BCC supporte aussi jusqu'à huit joueurs en réseau.

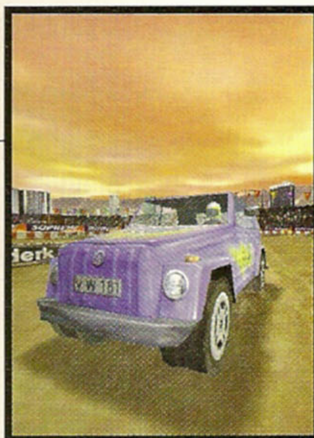
iansolo



Les épreuves de Cross, avec leurs virages pris en glissades, sont les plus réussies du jeu.



Après Midtown Madness, VW trouve encore un moyen de faire de la pub pour sa dernière production. Et ma com' ?



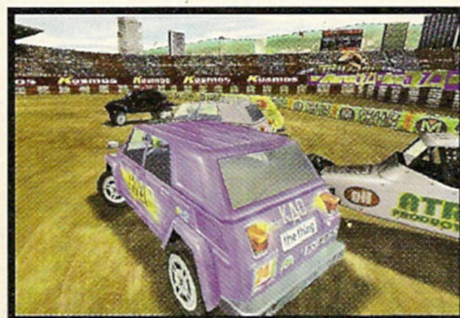
### En Deux Mots

Beetle Crazy Cup est un petit jeu d'arcade sympathiquement réalisé mais pas super original. L'épreuve de cross est excellente mais, pour le reste, c'est plus un jeu qui est destiné aux débutants ou aux parties entre potes. Ce qui n'est déjà pas si mal.

- \+ Épreuves de Cross
- \+ Ambiance sympa
- \+ Écran partagé
- − Des épreuves ratées (Monster, Buggy)
- − Quelques bugs (replay)

| 78 | 79 | 79 |
|---|---|---|
| TECHN | DESIGN | INTÉRÊT |





| | |
|---|---|
| 98 | NT40 |

| MULTIJOUEURS | |
|---|---|
| Réseau Local | 16 |
| Internet Serveur | |
| Novaworld | 50 |

**Jouable sur** Pentium 350, 64 Mo Ram
**Éditeur** Novalogic **Développeur** Novalogic États-Unis
**Texte et voix** VF

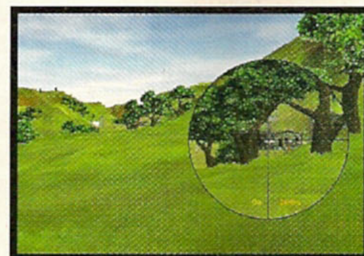
Qu'est-ce que c'est dur de commencer un test. Vous ne vous en rendez sûrement pas compte, mais c'est super dur. Surtout quand le jeu en question a déjà été testé ; là, ça devient presque impossible, tous les trucs classiques pour commencer un test ne marchent plus. Non, évidemment, Delta Force 2 n'a pas déjà été testé dans Joystick, mais quand on le compare au premier Delta Force, on se dit que finalement, un bon copier/coller de cet ancien test, ça irait plus vite et ça serait aussi bien. Parce que oui, DF2 ressemble à mort à DF premier du nom. Mais alors grave. Les gens qui passent derrière moi au bureau me demandent tous pourquoi je rejoue à Delta Force, c'est vous dire. Alors je leur réponds : « euh mais non, c'est Delta Force 2, c'est la suite, c'est tout nouveau ». Là, ils me tournent le dos et s'en vont en pouffant. Oui, en pouffant. Et je retourne à mon écran, et je me dis qu'ils ont raison de pouffer, parce que vraiment, DF2 sent un peu le foutage de gueule.



Salut, moi, c'est Randy, de la Delta Force, et dans mon métier, on met pas de costume cravate de tafouine ; on préfère des tenues de camouflage bien ridicules.





# Delta Force 2

SIMULATION DE SOLDAT POUR SOLDATS - PC CD-ROM

**Rappel**

Là, je fais un paragraphe de rappel. C'est pour dire aux gens qui n'ont pas connu Delta Force 1 de quoi parle le jeu. Vous avez remarqué comme j'ai fait une tournure de phrase lourde, là ? C'est pour vous faire comprendre que c'est lourd à écrire, ce genre de trucs, les rappels. Alors bon, dans Delta Force, vous incarnez un soldat, c'est-à-dire un gars habillé en kaki avec un fusil, et il faut qu'il aille tuer des gens pour remplir sa mission. Parce qu'il est membre d'une force d'élite, la Delta Force, et même que sans la Delta Force de l'Amérique, eh ben, on serait peut-être déjà tous morts à cause du terrorisme. Alors le soldat il court, en vue à la première personne, dans des environnements en 3D qui sont en Voxel

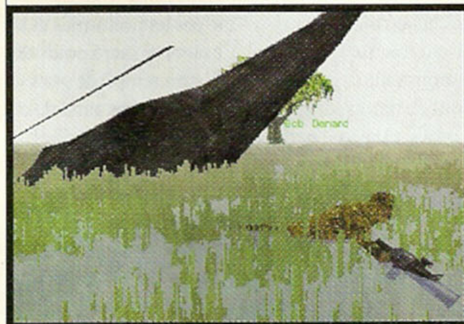
Dans Delta Force, on tuait des gens pour sauver la civilisation occidentale de la menace terroriste. Mais bon, on ne réussissait pas vraiment puisqu'il en restait encore plein à la fin, des terroristes. Alors dans Delta Force 2, on y retourne, pour finir le travail. Et on ira jusqu'à Delta Force 15 s'il le faut, mais je vous garantis qu'on les butera tous, ces enfoirés d'ennemis de la liberté de regarder MTV en bouffant des chips.





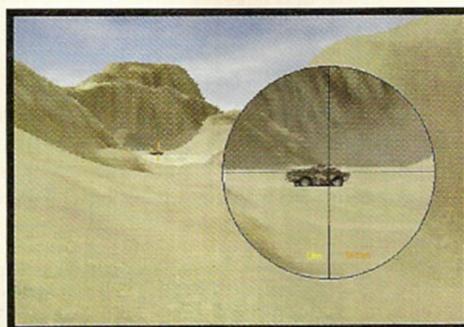
C'est encore moi, Randy, et là je suis avec John et Brad, mes potes de régiment. On tire sur des ennemis imaginaires pour faire bien sur la photo, mais en fait, on picole toute la journée à la caserne de la Delta Force.

(c'est comme de la vraie 3D, mais en plus pixe… euh, voxelisé), et il doit récupérer des objets ou sauver des otages, ou bien détruire des bases remplies de méchants terroristes ou de trafiquants de drogue ou de gens communistes. Pour les tuer, il a des fusils comme un fusil de sniper, ou un fusil qui fait snipe et fusil à pompe en même temps (le « Passe-Partout », qu'il s'appelle) et d'autres armes, comme des pistolets avec silencieux ou des grenades à fragmentation, ou encore des charges explosives. Ensuite, quand grâce à ses armes il a tué tout le monde, il gagne la mission et il passe à la mission suivante. J'aurais pu m'exprimer un peu mieux qu'un enfant de huit ans, mais bon, l'essentiel est que vous ayez compris le principe du jeu. Si vous voulez de la grande littérature, vous allez dans une bibliothèque vous prendre un truc de Proust et m'emmerdez pas parce que là, je suis énervé (NDLR : je ne voudrais pas rajouter à l'énervement mais je préfère Flaubert. Lisez « Salammbô », je suis sérieux).


**C'est toujours Randy de la Delta Force, et je nage dans des marécages pourris à côté d'une carcasse d'hélico. Oui, je sais, je fais vraiment un métier de merde.**

## Delta Force 1.5

Ouais, je suis énervé, parce que j'attendais beaucoup de Delta Force 2, et je suis déçu, mais alors, déçu déçu déçu. Évidemment, on me dira qu'il y a quelques améliorations par rapport à DF1. Par exemple, on peut se cacher dans les hautes herbes pour se protéger des regards ennemis. Génial. On peut aussi régler sa lunette de visée par rapport à la distance de tir, pour compenser la courbe parabolique que prennent les balles sur de longues distances. Yeehaa. On peut aussi maintenant monter aux échelles. Fabuleux. Et il y a plus de missions, les campagnes sont plus longues, le multijoueur s'est enrichi, les structures en vraie 3D (bâtiments, véhicules) sont plus nombreuses et plus complexes. Certes. Mais bon, au final, on se retrouve à jouer avec un Delta Force 1 à peine patché. Voilà, c'est le mot : DF2 est juste le gros patch de DF1. Et encore, un patch manqué, puisque certaines grosses lacunes de DF1, comme la misérable Intelligence Artificielle des ennemis, ne sont pas corrigées. Le gameplay est strictement le même, au clic de souris près. On doit utiliser exactement les mêmes techniques que dans le premier Delta Force, on retrouve les mêmes bugs graphiques, les mêmes mouvements en motion capture, les mêmes sons, les mêmes menus, les mêmes objectifs de mission : c'en est navrant.



## Le Voxel de la honte

Novalogic oblige, le moteur 3D Voxel est bien sûr utilisé par DF2. Le Voxel a indéniablement de sérieux avantages par rapport à la 3D classique, notamment lorsqu'il s'agit de modéliser de vastes environnements extérieurs accidentés, mais il est handicapé par l'absence d'accélération matérielle comme nous y sommes maintenant bien habitués. Résultat : votre carte graphique Advanced-Maxx-DDR-256-Ultra-à-donf™ ne vous sera d'aucun secours, c'est le CPU qui devra se taper tout le boulot. Ne comptez pas jouer à DF2 correctement en dessous d'un P450 avec 128 Mo de RAM. Et encore, avec cette configuration, le 640x480 sera à peine jouable lorsque les structures 3D (bâtiments, véhicules...) sont un peu trop nombreuses à l'écran. Sur un P350, DF2 tourne à la blague de mauvais goût puisqu'il faut jouer en 400x300, voire en 320x240 pour espérer dépasser les 15 images par seconde. Sous ces résolutions, le graphisme ressemble à une bouillie de pixel infâme, le HUD et la carte GPS deviennent illisibles, et la vie vous paraît tout à coup bien futile.


**Hey, là, c'est moi, Randy, en train de shooter un terroriste ou un paysan dans un pays du tiers monde. Ah nan, je me souviens, là en fait, je tirais sur des vaches.**

## Report d'exécution

Alors, faut-il brûler Delta Force 2 ? Non. Il existe une catégorie restreinte de joueurs qui vont adorer ce jeu autant que les vétérans ont pu aimer le premier Delta Force. Pour faire partie de ce petit groupe, deux conditions sine qua non : ne pas connaître DF1 et avoir une machine de combat, genre PIII 700, pour faire tourner le jeu dans ses plus hautes résolutions avec fluidité. Là, vous devriez vous amuser comme des bœufs à sniper du trafiquant de drogue ou du mercenaire russe tout au long des nombreuses missions que proposent le jeu. Mais pour les autres, circulez, y' a rien à voir. Les possesseurs de bécanes modestes seront dégoûtés par les performances pitoyables du Voxel, et ceux qui connaissent déjà Delta Force 1 auront l'impression de s'être fait refourguer un vieux patch, ce qui, vous en conviendrez, n'est pas une sensation agréable lorsqu'on vient de débourser 350 balles.

**ackboo**


**C'est encore Randy, de la Delta Force, et je me pèle les couilles à faire le sniper dans la neige. C'est vraiment un boulot de con, j'aurais dû faire vigile.**

### En Deux Mots

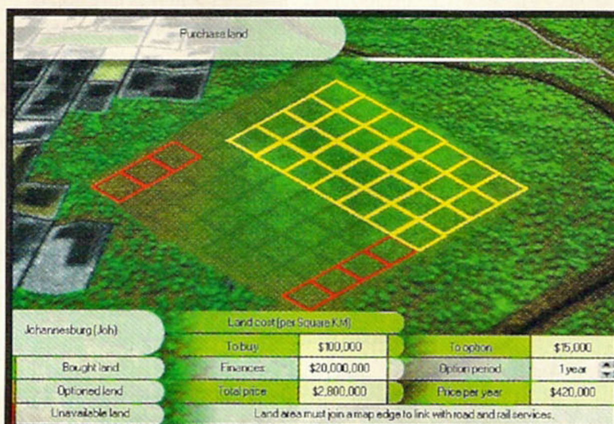
LES HABITUÉS DE DF1 ET LES POSSESSEURS DE PETITES MACHINES NE TROUVERONT RIEN D'INTÉRESSANT ICI. EN REVANCHE, LES NOVICES DES OPÉRATIONS COMMANDOS ÉQUIPÉS D'UN PROCESSEUR COSTAUD APPRÉCIERONT SÛREMENT BEAUCOUP CE JEU. À VOUS DE SAVOIR À QUELLE CATÉGORIE VOUS APPARTENEZ.

- \+ Les missions sont plus nombreuses que dans DF1
- \+ Les structures 3D sont complexes et originales
- \+ Le moteur Voxel tue la gueule sur les gros PC...
- − ... mais rame à mort en dessous du P450
- − Trop peu d'améliorations par rapport à DF1



*Parfois, on se demande si les développeurs ne sont pas doués de pouvoirs extrasensoriels et s'ils ne lisent pas gaiement dans nos cerveaux afin de développer un jeu qui nous fera plaisir à coup sûr. Eh oui, l'une de mes passions, c'est l'aéronautique civile.*

C'est d'ailleurs bien étrange que je tripe sur ce genre de conneries. À dire vrai, je n'avais rien pour faire un bon commandant de bord : tout d'abord, je suis nul en maths et puis j'aime pas les uniformes et les casquettes, surtout bleues. Y a aussi ce sacré poids des responsabilités : un avion civil, c'est rempli de gens vivants (tout du moins lorsqu'il quitte le sol), mais aussi de courrier, de colis, et même parfois de petites cages remplies d'animaux familiers (lapins, chats, hamsters) appartenant à des enfants qui sont les premiers à morfler en cas de décompression subite (Les animaux, pas les enfants. Sauf s'ils sont aussi dans des cages, mais c'est rare). Bref, tout cela pour vous dire qu'en gros, j'aurais préféré exercer un job en rapport, un peu en dehors du pilotage mais tout de même assez proche. En regardant le guide des mille et un métiers de l'air, j'ai tout de suite repéré ce qui me semblait alors être une valeur sûre : superviseur d'aéroport. Être superviseur d'aéroport, c'est un peu avoir la tête entre ciel et terre, entre la logistique industrielle et la comptabilité analytique, avec tout ce que cela peut comporter de passionnant. Airport Inc. nous met donc au poste de l'un de ces grands hommes qui, de leurs mains, ont façonné le destin de cités mitoyennes de grands aéroports telles qu'Ablon-sur-Seine ou Villeneuve-le-Roi.




On acquiert des parcelles par lots. On peut aussi placer des options sur les terrains avoisinants.



# Airport Inc.

SIMULATION D'AÉROPORT POUR TOUS JOUEURS ET EXPERTS - PC CD-ROM

Des bâtiments tous bien proportionnés, sauf la piste, curieusement.

## Le monde est une grosse piste

Tout commence par une bête histoire de promotion immobilière. La première des choses est de déterminer dans quelle région bâtir les premières installations. Chaque pays du monde renferme quelques emplacements (sans qu'on puisse y trouver Paris, d'ailleurs) propices à l'élévation d'installations aéroportuaires. Celles-ci contiennent des parcelles qu'il faudra se procurer. Au fur et à mesure que votre terrain prendra de la valeur, vous regretterez sans doute de ne pas avoir tout acheté. Seulement voilà, la terre est chère et le paysan dur en affaire. Du coup, il devient possible d'acquérir des options d'achat à l'acre, de façon à s'assurer un avenir radieux. Une fois toutes ces transactions terminées, on commence à construire un aéroport dans une phase digne de Sim City. Bien des éléments différents sont disponibles pour la construction. Globalement, on y distinguera l'infrastructure (pistes, routes, taxiway, tarmac) et les installations venant se poser par-dessus. La première des choses à faire est de construire un réseau routier relié à l'extérieur et sur lequel on disposera des parkings, des stations de taxis ou de bus. Pour les amateurs de Tycoon, on pourra même se lancer dans la voie ferrée afin d'éviter l'engorgement en période de vacances. Après cela, il ne restera qu'à aménager la piste. Au début, il sera plus prudent de se contenter du petit modèle qui permet de nous faire la main, avec des contrats portant sur du petit fret, les premiers à tomber, d'ailleurs.






JOUABLE SUR PII 350, 64 MO RAM, CARTE 3D 32 BITS
ÉDITEUR TAKE TWO INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR KRISALIS ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1

# Effets de caméra

Effets de caméra

**Il n'y a pas de meilleur moyen d'optimiser son aéroport qu'en s'aidant du set de caméras disponible dans le jeu. C'est bien simple, c'est le meilleur système que j'ai pu voir jusqu'alors dans le genre. La chose se passe de la façon suivante : à certains moments (lors d'évènements ou de la présence d'objets ou de véhicules), on peut accéder à des caméras embarquées sur diverses entités, animées ou non. Ainsi, dans l'écran terminal, on pourra suivre un passager le long de son odyssée dans ces énormes bâtiments, afin de pouvoir étudier son trajet et optimiser ses déplacements de façon à éviter les bondages. On se rend compte ici qu'un aéroport est une vraie petite ville. La tour de contrôle permet d'observer mieux qu'ailleurs les départs et arrivées des avions un jour de bourre et d'améliorer le placement des installations aéroportuaires sur le tarmac. Autre plan original, la caméra embarquée sur les taxis permet elle aussi de gérer au mieux les flux vers le terminal et de vérifier si les parkings sont bien placés. On trouve encore d'autres caméras sur les avions, qui donnent plus une vue exceptionnelle de l'endroit qu'une aide précise.**



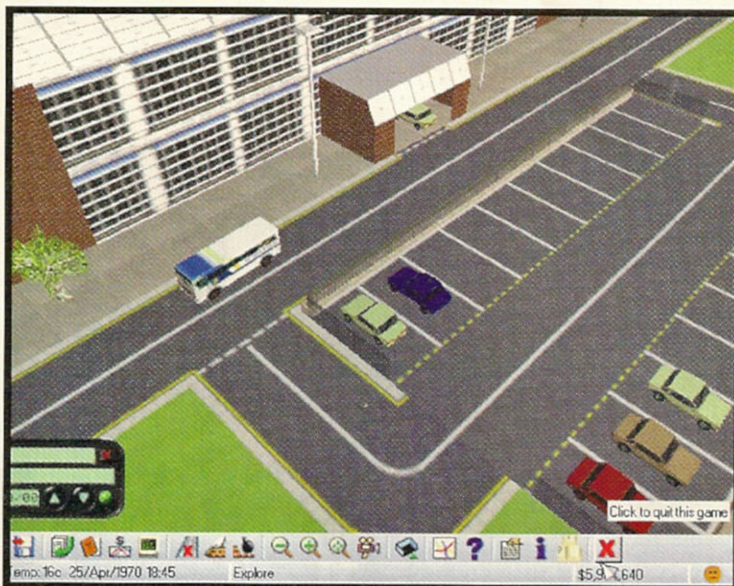
Il est possible d'accrocher une caméra à l'avion.

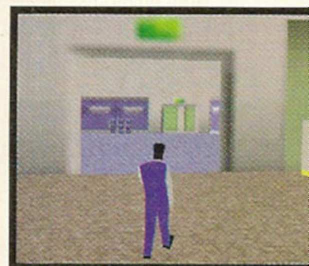


Une vue magnifique de l'approche.



Voilà ce que voit un passager installé dans le terminal.



## Air-Boumou au décollage

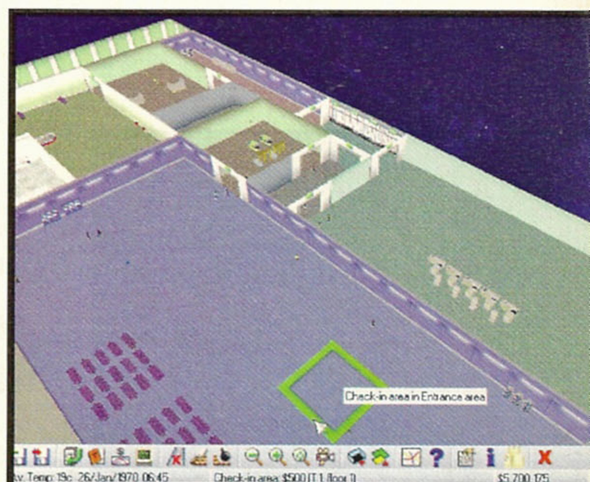
La deuxième phase consiste à élever un premier terminal. Celle-ci sera la condition sine qua non pour que des compagnies aériennes commencent à vous proposer des contrats. Ce terminal accueillera aussi les passagers. Pour faire bonne mesure, on ajoutera quelques facilités, telles qu'un réapprovisionnement pour les avions (une pompe à essence), un ou deux centres de maintenance et, plus indispensable que tout, une tour de contrôle.

On croit en avoir terminé avec l'aéroport, mais loin s'en faut. Le terminal est à lui seul un jeu dans le jeu. Une touche permet de zoomer dans l'un de ces immenses hangars. À l'intérieur, tout n'est que flux humain : des passagers par centaines se déplacent dans le bâtiment, pour se diriger vers les installations que nous n'aurons pas manqué d'avoir placées. Le terminal est divisé en plusieurs zones, que l'on transformera à sa guise en lieux de départ et d'arrivée, en aires pour les bagages ou tout simplement en douane. On s'y prendra comme dit plus haut, en achetant du matériel (du simple banc au rang d'extincteurs) pour remplir tout cet espace vide. Mais attention à ne pas bloquer la ligne invisible située entre deux portes et symbolisant des trajectoires de circulation idéales pour les passagers. Peu après l'ouverture des pistes, des contrats commencent à tomber et on entre vraiment au cœur du jeu. Maintenant, il va s'agir de jouer avec les créneaux horaires, puisque nous allons bientôt avoir une trentaine d'avions se bousculant sur une seule piste non extensible. Ainsi, il faudra sans cesse composer avec les compagnies aériennes, leur imposer des horaires qui ne leur conviennent pas forcément, histoire de ménager la chèvre et le chou. Petite surprise, le moteur qui gère le jeu est en full 3D. Il est d'une grande rapidité dans les déplacements et possède quelques ressources assez inédites. Les graphismes sont de bon aloi et servent parfaitement le jeu, sans toutefois nous donner l'occasion de nous extasier devant la beauté du décor. Quelques petits effets tels que le brouillard et la pluie viennent ponctuer le jeu. Les vues sont très diverses (voir encadré Caméras), mais tout se construit en mode contre-plongée. La bande originale, de Type World Music, est étonnement belle. À l'instar de celle d'Age of Empires, elle intègre à elle seule une flopée de cultures mondiales.

**Bob Arctor**



La mappemonde sert à déterminer l'emplacement du premier aéroport.




L'intérieur du terminal, que l'on peut aménager lui aussi.

### En Deux Mots

AIRPORT INC. EST UN PETIT BIJOU POUR CEUX QUE L'AÉRONAUTIQUE CIVILE INTÉRESSE. QUEL DOMMAGE QU'ON N'AIT PAS PU GÉRER LE CONTRÔLE AÉRIEN.

- \+ Un moteur graphique qui dessert bien le jeu
- \+ L'aspect simulation très poussé dans les détails
- − L'absence de contrôle aérien
- − Pas assez de crashes

| TECHN | DESIGN | INTÉRÊT |
|---|---|---|
| 80 | 79 | 82 |





# The Sims

**Simulation de barbecue pour tous joueurs - PC CD-Rom**





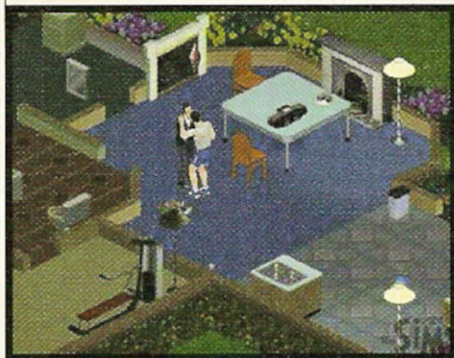
Les curiosités comme The Sims ne courent pas les rues. La dernière expérience en date étant l'émouvant et très antique Little Computer People qui nous mettait pour la première fois à la place de Dieu. Ici, The Sims nous permet d'observer et de contrôler le devenir d'une famille d'Américains de classe moyenne. J'insiste sur le mot « Américain » tout autant que sur le mot « moyen ».

Une partie de Sims débute généralement par la création d'un personnage. Sans entrer toutefois dans les méandres ou la complexité d'un jeu de rôle, on tombe sur quelques caractéristiques alléchantes et originales : aisance, dynamisme, tendance au fétardisme et type de caractère. Ceux-ci ne seront en fait que des indicateurs de tendances qui composeront la personnalité du Sim. La somme de certains de ces traits donne au final un signe astrologique. Oui, vous avez bien lu, on est ici en plein Theme Park Elisabeth Tessier. Ainsi, un couple de Sims composé d'individus de même signe zodiacal aura bien peu de chances de connaître la paix et se volera dans les plumes toutes les dix secondes (« C'est comme dans la vraie vie », me susurre une copine idiote qui a une passion pour ces choses-là). L'apparence physique est elle aussi réglable, on dispose d'une dizaine de skins pour la tête et le corps réparties entre les deux sexes et déclinées selon trois ethnies (couleurs) différentes. Pour ceux que l'expérience tenterait, un data disk contenant skins et objets devrait voir le jour bientôt. Il sera payant (au secours !) et comprendra quelques célébrités comme l'Avatar et Raven, couple fameux d'Ultima IX. Il est même possible de créer une famille entière dans une maison où l'on mettrait le père, la mère, les frères et les sœurs, (oh-oh ce serait le bonheur !). Mais j'ai décidé de démarrer une vie plus dure de célibataire. Celui-ci s'appelle Alain. Alain Manson. Cela tombe bien, il y a justement une skin qui rappelle le




**Jouable sur** PII 350, 64 Mo Ram, carte 3D 32 bits, 1 giga DD
**Éditeur** Electronic Arts
**Développeur** Maxis États-Unis **Texte et voix** VF

personnage : chauve, barbe de pharmacien, costume désuet un peu étriqué. Tout cela lui va à merveille, comme un vieux gant. Pour choisir le lieu de résidence du personnage, rien de plus simple : une carte régionale typique des banlieues pavillonnaires américaines s'affiche et nous donne à choisir parmi les maisons vacantes du lieu. Au départ, pas question de s'approprier la belle résidence coloniale située au bord de la rivière. Non, il faudra se contenter d'une petite garçonnière au bord de la route principale, limite stand de frites en apparence. Oh bien sûr, c'est une maison, les Sims n'étant tout de même pas assez pauvres pour rejoindre l'un de ces « appartements » si déprimants.


Alain danse avec Mortimer.


Une nudité, pas trop excitante.

## Toto et les déménageurs bretons

C'est l'emménagement : les pièces de la maison sont vides et il faut s'établir. Le Sim possède quelques économies qui vont lui permettre de s'acheter le matériel de première nécessité. Ce dernier se compose du fameux kit de survie, que l'on commence à connaître sur le bout des doigts : cuvette pour les toilettes, réfrigérateur, télévision noir et blanc, ainsi que quelques meubles eux aussi indispensables, tels la table de cuisine et le lit. On place ces objets dans le peu de pièces dont on dispose et le père Manson est fin prêt pour aborder une vie de Sim. La première tâche consiste à aller à la boîte aux lettres, histoire de voir si aucune facture n'est venue traîner au cours de la première minute de jeu. Fort heureusement, mes créanciers ont eu la bonne idée de m'oublier aujourd'hui, et un jeune garçon vient déposer un quotidien que Manson s'empresse d'ouvrir. Après une saine lecture des actualités, il parcourt les petites annonces à la recherche d'un emploi. La dernière saute aux yeux : « Jeune homme bien, facultés intellectuelles importantes pour emploi de vigile ». Bref, c'est tout lui. Je m'empresse de répondre à l'annonce et une voiture viendra me prendre à la porte le lendemain matin, ce qui me laisse toute la journée pour apprendre à manier le Sim. N'empêche, c'est limite désinformation, la facilité qu'a un personnage de retrouver un emploi immédiatement après avoir été saqué d'un travail. On en rêverait dans la vie courante.

Après avoir disposé les meubles aux bons endroits, je jette un coup d'œil sur la batterie de jauges dont le Sim est doté. Celles-ci parachutent l'amateur de jeux comme Creatures en terrain connu. C'est grâce à

## Un arrière-goût nauséabond, mais bon

**De prime abord, on aurait dit que ce jeu est un non-jeu. C'est-à-dire un titre avec dix fois moins d'objectifs définis qu'un Creatures, en bref, quelque chose de bien vain. Il faut dire que Maxis n'en est pas à son premier sale coup dans ce domaine, et des produits comme Sim Copter ont démoralisé des fans qui attendaient plutôt une bien meilleure version de Sim City. The Sims est assez surprenant dans ce domaine, et ce n'est qu'après quelques heures de jeu que l'on définit ses objectifs dans la vie. Pour moi : fonder une famille, tromper sa femme avec tout ce qui porte un jupon dans les environs, faire des barbecues qui assurent, et gagner un max de thunes pour avoir la plus belle des maisons. Contrairement à ce que l'on aurait aussi pu croire, tout ceci ne se fera pas seul : les personnages doivent être micro-managés en permanence pour être guidés vers ces buts, et les laisser à l'abandon n'apportera vraiment rien de bon.**

**The Sims est donc un jeu qui va vous permettre de malmener votre héros, ou au contraire de le faire devenir un spécialiste du travers de porc à la sauce BBQ. Il faut avouer que tout ceci aurait pu être vraiment effrayant si cela n'avait pas été tourné au premier degré. En fait, après deux journées passées dessus, je me suis rendu compte que toutes mes peurs avaient disparu : la critique des suburbains américains est aussi mordante que dans le film « American Beauty » ; les habitants y ont les mêmes petites envies minables et utilisent des moyens aussi vulgaires pour arriver à leurs fins. Dans les pavillons remplis par les Sims, on déprime, on s'engueule. Le sexe et la nudité sont tous deux curieusement bien montrés, et ce sans trop d'hypocrisie. En effet, quel jeu a déjà offert à notre regard une demoiselle assise sur le trône, satisfaisant des besoins naturels ? Quel autre jeu a introduit la possibilité d'adultère pour un personnage déjà uni par les liens super sacrés du mariage ? Voilà un plaisir rare.**


La femme au foyer dans toute sa splendeur.



Écran de fabrication des personnages.

Mon **chef est content de moi** et m'a **expliqué** qu'en **m'entraînant quotidiennement,** je pourrais avoir de **l'avancement.**

fait que des gens soient aussi curieux et qu'ils puissent s'incruster chez un nouveau voisin. Deux individus du nom de Bella (une brune assez sportive avec de gros nichons) et Mortimer (un jeune moustachu passionné d'insectes) se présentent à ma porte, ce dernier avec un gâteau de bienvenue. Pour ne pas paraître trop antisocial, je prends le cadeau de Mortimer et lui referme la porte à la gueule, non sans avoir fait entrer Bella. Celle-ci est obsédée par les voyages, à en juger par les bulles qui s'affichent au-dessus de nos deux personnages et qui en disent un peu plus sur la teneur des conversations.
En cliquant sur elle, un menu contextuel apparaît et présente les différentes options qui s'offrent à nous : la complimenter, continuer à parler, faire un massage et la gifler. Donc, je la gifle et elle part de chez moi en pleurant. Cette petite gourde m'a tenu la jambe jusqu'en fin de soirée, je finis donc la journée devant mon téléviseur, une chaîne bloquée sur un film d'horreur, puis m'écroule, épuisé, sur mon sofa.


La maison de Landru.

Ma première maison.



elles que le joueur va avoir un aperçu immédiat de l'état et du moral du personnage qu'il dirige, ainsi que de ses envies. Ces dernières couvrent une belle étendue : le terrain social, l'envie d'amusement, de sommeil ou même le besoin pressant d'aller faire un tour aux toilettes. Si on laisse le personnage livré à lui-même, il obéira du mieux possible à ces différents besoins. Son comportement « automatique » est en fait régulé par les caractéristiques dont on l'aura doté. Ainsi, une folle du ménage passera la moitié de la journée à nettoyer tout ce qu'elle peut, dédaignant et repoussant jusqu'au dernier moment le besoin de manger. Manson ne fait pas partie des maniaques. Enfin, de ces maniaques. À dire vrai, des notions abstraites telles que l'hygiène élémentaire lui passent grave au-dessus de la tête. Non, Manson n'est pas né pour cela, Manson est beaucoup plus intéressé par les barbecues.
Pendant que Manson se promène dans son jardin, quelques voisins débarquent pour le saluer. C'est peut-être ça qui fait la grandeur des États-Unis : le


Tout le monde se réunit pour fêter l'arrivée d'Alain. Y a même Bob Dylan.

## Vie sociale

**Les Sims ont souvent besoin de stimulations apportées par la vie sociale. Bien des événements peuvent les amener à rencontrer d'autres personnes. Ainsi, les fêtes de voisinage seront l'occasion rêvée de rencontrer d'autres gens. Les niveaux relationnels entre les personnages fluctuent grâce aux évènements extérieurs. Par exemple, lors d'une conversation à trois, pour peu que vous soyez un homme et que vous fassiez du plat à la seule femelle du groupe, il y a fort à parier que l'autre gars vous tirera une gueule de trois mètres de long au fur et à mesure que votre réussite avec cette dernière se fera jour. Pareillement, les personnages sont très jaloux : si vous invitez constamment la même personne, vos relations avec les autres diminueront jusqu'à ce qu'ils vous oublient. Bien sûr, vous pouvez vous mettre à la colle avec un Sim du sexe opposé : la chose peut se faire au détour d'une conversation un peu chaude, après une danse, un massage (méthode Pomme de terre #1) ou une partie de jeux vidéo (méthode Pomme de terre #2). Une fois que vous avez réussi à flirter avec quelqu'un, vous pouvez penser au mariage, ce qui fait faire de grosses économies question ménage et jardinage. Pour cela, rien de mieux qu'un cadeau (ceux du jeu sont bon marché, pas de problème) au moment opportun (après un petit dîner), avant une demande en bonne et due forme, un genou à terre.**


The Sims, le jeu de toutes les familiarités.

## Day ouane

Une voiture vient chercher Manson. Problème, celui-ci dort malgré les coups de klaxon qui n'arrivent pas à le réveiller : je suis obligé d'effectuer l'opération manuellement. Il s'habille en vitesse, ne se lave pas et saute dans le véhicule. Comble du chiant, le jeu ne permet pas de le suivre à son travail et une maison vide s'offre à mes yeux. C'est le moment de commander quelques objets manquants : une cafetière, deux chaises, ainsi qu'une superbe gazinière « vintage » du plus bel effet pour la cuisine. En plus, on ne sait jamais à quoi ce genre de choses peut bien servir. Le temps est vite passé, et au milieu de l'après-midi, notre protagoniste revient. Mortimer est là lui aussi, mais je ne comprends pas bien ce qu'il veut avec son gâteau à la main. Du coup, je le laisse entrer et il se tape une belle incruste en allumant la stéréo. Manson, pris de quelques crampes, va aux toilettes, baisse son

**Une vie** pleine **d'aventures** et de **barbecues.**







Aménagement de la chambre d'enfant.

## Les meubles

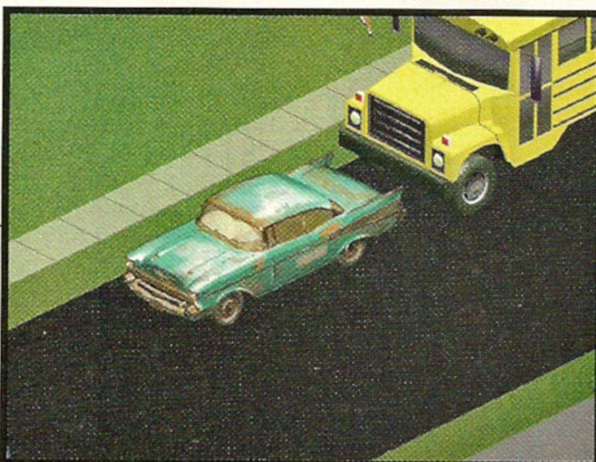
**The Sims offre la possibilité de personnaliser son habitation de A à Z. Deux interfaces d'achat (une pour le mobilier, l'autre pour l'immobilier) sont présentes dans le jeu. La première propose tous les objets possibles (un peu moins de deux cents) et imaginables : de la télé noir et blanc modèle Brullips au poste à plasma dernier modèle, qui attirera les amis le dimanche après-midi pour le match, aussi sûrement que des abeilles sur le miel. Les meubles meublants eux aussi ne sont pas en reste : du sofa italien à la chaise de cuisine, en passant par le tabouret de « dîner », tout est prévu pour transformer votre simple « home » en « home sweet home ». Ces objets n'ont pas qu'une fonction décorative ou usuelle. Ils possèdent aussi des caractéristiques qui influent sur l'activité à laquelle ils sont reliés. La bibliothèque permet de se cultiver, mais aussi d'apprendre des trucs de bricolage ou de décoration qui feront de nous des vrais hommes. Les PC proposés apporteront de l'amusement, mais aussi une possibilité de consulter des annonces d'emploi beaucoup plus facilement. Le second menu d'achat donne accès à tous les travaux de décoration et d'aménagement, du simple changement de papier peint de la chambre du gosse aux fouilles nécessaires pour aménager une piscine, ou pour bâtir un joli terrain de basket.**





pantalon et s'assoit sur le trône. C'est alors que Mortimer entre à son tour, se campant devant notre héros en entamant une conversation sur le sport. Nous finirons notre rencontre par une danse, une pluie d'insultes et un niveau relationnel au plus bas. Ouf. Le lendemain, grande nouvelle : mon chef est content de moi et m'a expliqué qu'en m'entraînant quotidiennement, je pourrais avoir de l'avancement. Vigilat oblige, je me paye un banc de musculation et commence à me muscler pendant mes heures de loisirs. Problème : la vaisselle sale s'entasse et de la poubelle sortent des mouches par milliers. Je passe un coup de fil à la société de service du coin et je m'arrange pour qu'une femme de ménage vienne exécuter toutes ces basses tâches à ma place l'après-midi. Après quelques jours d'entraînement, je gagne quelques points de body qui font passer mon personnage au rang de policier en uniforme, m'ouvrant ainsi une carrière jusque-là insoupçonnée. Je me promets du même coup d'enfermer Mortimer au trou, s'il ne me laisse pas conduire lors de la prochaine danse.
Pour ponctuer les journées, les créateurs de Sims ont prévu des centaines de petits évènements aléatoires : par exemple, jour et nuit, le téléphone se met à sonner : c'est un con qui se trompe de numéro et empêche le personnage de dormir.
Vu aussi, un cambrioleur qui se fait un plaisir d'embarquer votre stéréo flambant neuve si vous n'appelez pas les flics à temps (et encore, faut-il que celui-ci pense à lui courir après). Vus encore, d'autres évènements qui dépendent de votre profession : par exemple, mon vigile a gagné le concours du « donnez un nom au nouveau pitbull du refuge local ».
Malheureusement, on aurait souhaité dans ce domaine bien plus de possibilités. Soit, les Sims peuvent broyer du noir à en devenir dépressifs, mais ces derniers, trop souvent en parfaite santé, ne possèdent ni voiture, ni animaux. De plus, le jeu ne gère aucune forme d'Intelligence Artificielle « à la Creatures » mais roule grâce à une tonne de scripts par ailleurs logiques et bien foutus. Les nombreux rebondissements du jeu ont sauvé un gameplay que l'on pouvait penser de prime abord aussi inexistant que celui du Sim Ken & Barbie que je croyais trouver. Malgré cela, The Sims n'intéressera que les curieux en tout genre, les amateurs de Theme Park et de la série des Sims qui n'auront pas honte de ce nouveau venu. Ici, point d'I.A., je le répète, mais bel et bien des événements prévus, même si le tout est joliment arrangé.

**Bob Arctor**



Le bus scolaire qui vient chercher des enfants qui de toute façon font l'école buissonnière.

### En Deux Mots

UNE RICHE IDÉE, PARFOIS MÊME JOLIMENT EXPLOITÉE. ON REGRETTE NÉANMOINS L'ABSENCE TOTALE D'UNE I.A., QUI AURAIT PU NOUS SURPRENDRE BIEN PLUS SOUVENT QU'UN JEU SCRIPTÉ JUSQU'AU RAS DE LA GUEULE.

- + L'idée d'un « Sim ricain »
- + Les barbecues et un moteur graphique très correct
- − Pas d'I.A., cela manque beaucoup
- − Des couleurs moches comme dans un jeu de MAXIS

| TECHN | DESIGN | INTÉRÊT |
|---|---|---|
| 78 | 78 | 82 |




FF8 ne marquera pas le monde PC de son empreinte. Malgré ses quelques éclairs de brio, sa qualité technique est loin d'être comparable aux produits actuels.

Après avoir inondé le marché de la PlayStation, Squaresoft décide de renouveler l'expérience sur PC. L'équipe de développement qui s'est occupée de son adaptation a fait du mieux qu'elle a pu avec les autorisations que les créateurs jap' ont bien voulu lui donner, c'est-à-dire pas grand-chose. Et le résultat est là : un soft mal conçu, pas vraiment à l'aise avec le PC.

## Amour, Gloire...

L'histoire ne vous surprendra pas : elle est dans la lignée de FF7, mais encore plus fleur bleue, un côté que beaucoup de consoleux lui reprochent, étonnamment. On évolue dans un monde où les dragons croisent des robots de guerre et les magiciennes des ordinateurs. Les héros vendent leur adresse au combat à des groupes de résistants et tombent amoureux en cours de route, un bon scénario digne de la collection Harlequin. Voilà qui vous donne une idée sur les dialogues auxquels vous aurez droit. Dites-vous en plus que les protagonistes ne sont autres qu'une troupe de jeunes japonais en mal d'assurance et vous aurez le tableau complet : de grandes déclarations sentimentales, des fausses pudeurs et des dialogues basiques. Bref, voilà un produit parfaitement ciblé pour les joueurs japonais célibataires cherchant l'âme sœur. Le scénario est ultra dirigiste. Oui, encore plus que le 7, c'est possible. Mais il assure, tout au moins durant les 2 premiers CD, une aventure cohérente, avec de nombreux rebondissements qui ne cesseront de vous étonner et d'éviter tout ennui. Par contre, les 2 suivants développent une suite délirante où le drame devient une romance personnelle obligeant à des allers-retours incessants. Autant la première partie du scénario se présente comme



# Final Fantasy 8

JEU DE RÔLE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM





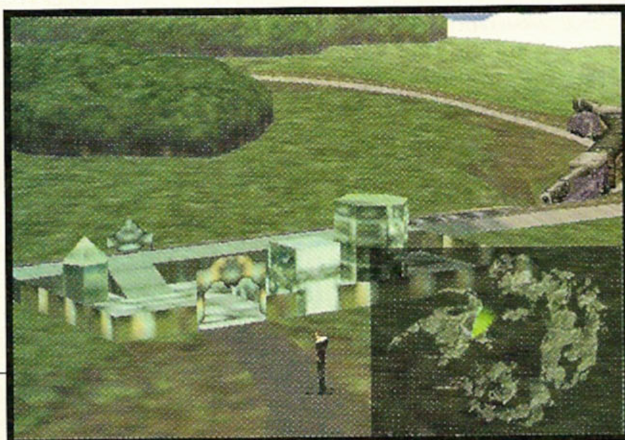


JOUABLE SUR **P300, 64 MO RAM**
ÉDITEUR **EIDOS**
DÉVELOPPEUR **SQUARESOFT JAPON**
TEXTES ET VOIX **VF** - NBRE DE JOUEUR **1**

un beau conte, autant la seconde partie devient incompréhensible ; on passe tout d'un coup de la méchante sorcière à la gouvernante pour jeune orphelin en détresse. On regrette l'absence d'énigmes vraiment conséquentes et l'humour de FF7. Ici, les villes sont belles mais sinistres et n'offrent aucun délassement hors propos... Les quêtes annexes sont peu nombreuses et à part celle des chocobos (des bestioles du coin) qui vous ouvre un monde différent, les autres n'amènent presque aucun bonus conséquent. Sur PC, on n'imaginerait pas que quelqu'un puisse nous sortir un RPG aussi linéaire et mièvre. Mais sur console non plus. Apparemment, Final Fantasy 8 vit surtout sur la réputation de ses prédécesseurs moins cul-cul et plus moyenâgeux.

## Des ratés techniques

Bien que le jeu soit censé utiliser l'accélération 3D, aucune de ses qualités n'apparaît. Les paysages sont toujours en 2D, les personnages ont pris un peu de volume surtout grâce aux monstrueuses découpes polygonales qui les rendent pratiquement méconnaissables. Ne m'accusez pas de parti pris, j'attendais le moment miraculeux qui vous transporte dans un autre univers, mais plus le temps passait, plus l'ivresse de la nouveauté s'effaçait pour faire place à la lassitude. Avouons-le, la déception est grande. Le 7 avait déjà connu des démêlés avec le PC, et on espérait pour cet épisode que Squaresoft avait compris la leçon, mais les erreurs se répètent. Les sauvegardes s'effectuent à des bornes et le terme recharger est rayé du vocabulaire. La transposition littérale console-PC est toujours aussi imparfaite, même si le soft reste intéressant. C'est dire, si le jeu avait vraiment été développé sur PC, il aurait été exceptionnel. Malgré ces petits problèmes, FF8 comporte des scènes très belles. Les cinématiques sont



**Pour voyager, plusieurs moyens de locomotion sont à votre disposition : train, voiture, soupière et chocobo vous permettent de traverser plaines et océans.**



parfaites. Outre leur qualité esthétique, elles s'imbriquent parfaitement dans la trame du jeu et permettent de garder un ensemble cohérent malgré l'histoire délirante. Dans le genre extravagant, les animations réussissent à en mettre plein la tête. On serait satisfait si en plus on pouvait les zapper. Pendant les premiers combats, ok, on trouve ça formidable, mais passée la trentième heure de jeu, on n'utilise plus qu'au minimum les touches action qui les déclenchent, au risque de se prendre la tête pour détruire les monstres. Dixit un des créateurs de FF8, « on s'est suffisamment pris la tête pour les faire pour que vous les supportiez jusqu'au bout ».

## Leçon de méthode jap'

Le plus dur est certainement le gameplay spécifiquement RPG-console, à gérer au clavier ou au pad. La souris est ici inconnue. Les combats s'effectuent au tour par tour. Chaque adversaire a une barre de temps : quand elle atteint la limite, il choisit son action. Suivant ses capacités, il lancera un sort ou une invocation, utilisera une potion ou volera un ennemi. Le système des limites de FF7 est toujours d'actualité. Quand l'un des personnages est presque mort, il accède à un sous-menu lui permettant d'utiliser de super pouvoirs ; le chant du cygne en quelque sorte. En gros, une dizaine de persos est disponible, mais vous ne pouvez jouer qu'avec une équipe de 3. Si l'un d'eux meurt durant le combat, des sorts et des potions peuvent le ressusciter. En revanche, si les 3 meurent, vous êtes bon pour relancer la partie. Dans FF7, magie et invocations étaient issues des matérias, des pierres magiques offrant plus de puissance et permettant d'accéder à de nouveaux pouvoirs.




**Plusieurs types d'affrontements coexistent. Le combat de base peut se transformer en simple affaire d'adresse ou en partie de Magic Card.**

Les personnages **ne manquent** pas de **vraisemblance.**




L'expérience permettait de les rendre plus fortes et même de les dédoubler. On faisait son élevage de matérias comme celui de chiens, ou presque. Les pierres se plaçaient sur les armes et s'adaptaient aux nouvelles que l'on achetait. Mener beaucoup de combats était primordial pour progresser. Maintenant, cette démarche a été complètement zappée pour offrir des challenges plus intéressants. Les materias passent à la trappe pour laisser la place aux G-Force, les forces gardiennes (pas la carte 3D !). Celles-ci possèdent des capacités qui vont permettre à vos héros de choisir plusieurs types d'actions lors d'un affrontement. Elles s'éduquent mais ne se reproduisent pas. Sans elles, vos personnages ne sont capables que d'attaques physiques. Le gain d'expérience lors d'un combat sera dédoublé entre vos héros et vos G-Force, mais sans que cela soit aussi important que dans le septième épisode. Car ce qui fera la différence entre vous et vos adversaires, c'est la magie, et le seul moyen de connaître des sorts est de les voler lors des combats. Plus vous en aurez, et plus vous serez costaud ; grâce à vos G-Force, certains pourront être associés à la défense, à l'attaque ou à la magie. Le menu de vos personnages est très détaillé, vous pouvez lister leurs capacités et leurs défenses et les transformer manuellement ou ranger votre inventaire. Le résultat est plutôt hasardeux, à moins que vous ayez lu tout ce qui a trait à FF8. Laisser le mode Auto gérer suivant la demande semble le plus évident pour tous. Les armes n'évoluent plus en fonction des G-Force. Vous n'en possédez qu'une seule tout au long du jeu, apte à se transformer en fonction des objets récupérés sur le corps encore chaud de vos victimes. Cette nouvelle approche de la progression du perso rend l'aventure beaucoup plus intéressante. Plus la peine de casser du monstre n'importe quand, n'importe où, il suffit de s'en trouver un, de l'endormir et de lui piquer une centaine d'éléments glace-X pour voir son pouvoir de défense se multiplier. On s'était déjà plaint de la mauvaise adaptation PC de FF7. Le 8 connaît les mêmes déboires, et en plus conséquent, car la 3D introduite sur la console est moins fine que celle de nos bécanes. Comme pratiquement aucune correction n'a été apportée, les défauts se trouvent démultipliés. Et pourtant, si vous arrivez à assimiler le gameplay si particulier, vous accrochez une bonne partie du jeu. Gommez alors la masse de niaiserie et vous découvrez un RPG console qui se défend. Mais avec une PlayStation, vous auriez fait de même.

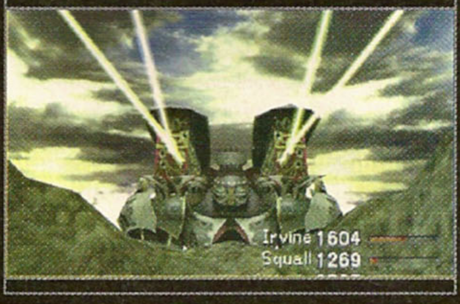
**Kika**

## Les G-Force

**Les G-Force sont des créatures avec des pouvoirs et des capacités particulières, qui vous aident pendant les combats si vous les invoquez. En règle générale, pour que l'une d'elles se lie à vous, vous devez la vaincre ou la voler à un boss. Les capacités de chaque G-Force s'accumulent et renforcent les vôtres. Elles vous permettent de jeter des sorts, voler ou utiliser des objets. Elles possèdent aussi des pouvoirs spéciaux que vous pourrez lancer lors de la bataille. Par exemple, Léviathan soigne le personnage qui le porte. Chaque combat leur apporte des points d'expérience qui leur permettent d'apprendre de nouvelles caractéristiques mais leur nombre est limité. Si vous voulez en remplacer une, vous serez obligé d'acheter une potion spéciale.**




Changer Attaquer en Piller
Nosferatu
NV 9
HP 730
EXP actuels
Niveau suivant
Apprentissage
Piller 0/200
HP-A 0/50
Mg-A Acquis!
Frc-A 0/120
CapacitéX3 Acquis!
Magie Acquis!
G-Force Acquis!
Voler Acquis!
Objets Acquis!
Combustion 0/100
Mg+20% 0/60
Piller 0/200




### En Deux Mots

FF8 N'EST PAS UNE RÉUSSITE TECHNIQUE ET POURTANT S'IL AVAIT ÉTÉ VRAIMENT DÉVELOPPÉ POUR LE PC, IL EN JETTERAIT À FOND. L'HISTOIRE, MÊME FLEUR BLEUE, RESTE TOUT À FAIT ACCEPTABLE DANS LES GRANDES LIGNES ET LES SCÈNES CINÉMATIQUES FONT DES QUELQUES PIXELS ANIMÉS DES PERSONNAGES VIVANTS ET ATTACHANTS. MAIS ON RETROUVE PRESQUE LES MÊMES DÉFAUTS D'ADAPTATION QUE FF7. AUTANT DIRE QUE SQUARESOFT N'A PAS BIEN COMPRIS CE QUE LE PUBLIC PC ATTENDAIT.

- + **Les animations éclatantes**
- + **Les scènes cinématiques superbes**
- − Les objets qui flottent
- − Les personnages pixélisés

| 50 | 62 | 72 |
|---|---|---|
| TECHN | DESIGN | INTÉRÊT |

# South Park Rally

COURSE DE P'TITS MERDEUX POUR TOUT PUBLIC - PC CD-ROM




JOUABLE SUR PII 233
ÉDITEUR ACCLAIM DÉVELOPPEUR TANTALUS INTERACTIVE AUSTRALIE TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1 À 8



*En voilà une surprenante surprise ! South Park Rally arrive en test. Ça pue le jeu ludo-non-éducatif à conseiller à une famille versaillaise.*

C'est trop génial, la mode South Park... Ça permet d'être grossier et vulgaire en toute quiétude. Le jeu est une adaptation de la série télé en 3D, et ça parle de courses de petites voitures. On se retrouve donc au volant de l'un des nombreux véhicules de la série. Ça va de la bagnole de police jusqu'au tricycle, et en début de jeu, on a le choix entre 8 personnages, en commençant bien sûr par l'un des 4 merdeux dans le vent, anti-héros de leur état. Pour la forme, 14 circuits différents sont prévus, en extérieur comme en intérieur, avec pour tout décor de la neige, des égouts et autres accidents de terrain du genre coulées de lave, ou apparenté si les circuits sont en intérieur et ne peuvent conserver de la neige. À chaque circuit, on doit arriver dans les trois premiers pour pouvoir accéder au suivant. C'est vraiment pas gagné, parce que les bonus mis à disposition le long de la piste sont particulièrement vachards. Ils le sont non seulement pour les adversaires, mais aussi pour le pilote lui-même, puisque ces bonus précis peuvent aussi se retourner contre le candidat à l'amélioration. Ainsi, on trouve de temps en temps des cadeaux surprise affichant en Technicolor des têtes de Saddam géantes qui squattent sauvagement l'écran, et qui ne facilitent pas vraiment la conduite. Pour le reste, les accessoires vont du chien en chaleur à la flaque de vomi, en passant par le vibro géant à réaction, téléguidé vers la voiture de tête.
Question technique, c'est assez joli dans l'ensemble. L'univers de South Park est relativement bien restitué, et ce malgré la mise dudit univers en trois dimensions. Question cynisme, on est aussi assez gâté. Il est possible de prendre des gens comme Jésus, Satan ou encore Kenny mort en tant que pilotes, et les courses sont agrémentées de véritables batailles d'étrons volants et autres boules de pisse envoyées avec joie et bonne humeur dans la tête du concurrent le plus proche. Pour le reste, les véhicules ont tous plus ou moins le même comportement. Certes, il y a quelques différences de tenue de route, de poids ou encore de maniabilité, mais ces différences restent minimes.
Au chapitre des regrets, il y a quand même quelques trucs... Dans le monde du pipi-caca, tout n'est pas si rose (NDRC : bah ouais, c'est plutôt jaune et marron, non ?). Pour commencer, la difficulté est quand même assez mal dosée, dans le sens où les coups de pute sont totalement aléatoires dans la distribution des cadeaux bonus, que les parties en solo ressemblent plus à des courses au manque de bol qu'à autre chose. Ça devient vite agaçant de se retrouver disqualifié à cause d'un rat foutu par hasard dans l'un des bonus des adversaires. En plus, on aurait quand même désiré quelque chose de plus acide. Et puis Kenny ne meurt pas. C'est dommage. Enfin, le modèle physique est franchement pas très bon : les voitures dérapent n'importe comment, les accélérations sont poussives, et lorsque la voiture décolle sur une bosse de six mètres, elle se contente de faire un misérable saut. Vraiment misérable.

**Pete Boule**



Comble du cynisme : on pourra jouer un crève la dalle....





Kenny devant un train... Non, cette fois-ci, il ne meurt pas, il se contente de rebondir dessus.



**En Deux Mots**

PETIT JEU DE BAGNOLES AUX GADGETS DOUTEUX, SOUTH PARK RALLY EST ASSEZ RIGOLO. CERTES, C'EST PAS AUSSI FUN QU'UN MARIO KART SUR SUPER NINTENDO, MAIS LES GADGETS DÉGUEULASSES RATTRAPENT CORRECTEMENT L'ENSEMBLE. ON REGRETTE QUE LE MODÈLE PHYSIQUE SOIT SI FAIBLARD, ET QUE CELA NE SOIT PAS AUSSI TRASH QUE LA SÉRIE.

+ Les gadgets dégueulasses
+ La modélisation 3D réussie d'un univers en 2D
− Le modèle physique, pas bon du tout
− C'est pas assez dégueu, c'est même un peu timide

| TECHN | DESIGN | INTÉRÊT |
|---|---|---|
| 68 | 80 | 65 |



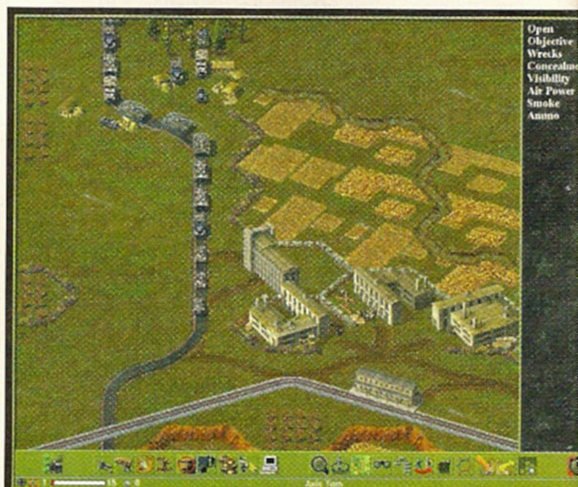

| MULTIJOUEURS | | | |
|---|---|---|---|
| Réseau local | 16 | Email | 2 |
| Internet IP | 16 | Hotseat | 2 |
| Modem | 2 | | |

Jouable sur P2 350, 64 Mo Ram, Carte 3D 32 bits
Éditeur Take 2 Développeur Talonsoft États-Unis
Texte et voix VF




East Front II contient un jeu de campagnes et de scénarios très fourni.

Je m'adresse maintenant à la dernière personne en France, à part moi, intéressée par les wargames. Monsieur (j'envisage même pas que vous soyez une madame), sachez que Talonsoft a réalisé (à côté de The Operational Art of War) l'un des meilleurs wargames en tour par tour sur ordinateur et qu'il est tout simplement le seul jeu que vous devriez acheter cette année. Talonsoft, que l'on croyait moribond à cause de sa cuisine équipée wargames de A à Z, persiste pourtant dans cette voie sans coup férir et sans être trop tenté par les appâts d'un moteur 3D, pourtant le seul, à échéance, à faire survivre le genre. Commençons par percer à jour la petite escroquerie Eastern Front II. Ainsi, après quelques minutes de jeu et un gros effort de mémoire, il s'avère qu'il ressemble plus à une super mouture du premier volet qu'à un véritable nouveau jeu, tout du moins en ce qui concerne les campagnes et scénarios puisqu'on retrouve à peu de chose près tout ce qui s'était fait jusqu'alors. Non, la grosse nouveauté se situe dans le fait que toutes les améliorations présentes dans front de l'Ouest ont été appliquées à cette suite. Cela signifie que l'on y trouve des unités innombrables, un graphisme très chiadés ainsi que toutes les règles techniques introduites par le précédent volet. Les icônes 3D rejoignent la réalité historique de très près puisque cette fois-ci tous les véhicules posséderont de vrais camouflages, non seulement conformes mais aussi tenant compte des saisons. Du coup, on imagine difficilement le temps qu'ont pu perdre les développeurs pour essayer de



Certains points stratégiques et certains bâtiments sont assez bien représentés.

*Les wargames hexagonaux ont tendance à disparaître (ouf !), seuls restent les meilleurs. La série des jeux de Talonsoft figure parmi les seuls produits de ce type dignes d'intérêt coincés entre une reconstitution de la guerre civile ricaine et une n-ième bataille napoléonienne.*

# Eastern Front II

WARGAME POUR TOUS JOUEURS ET EXPERTS - PC CD-ROM






coller à une réalité qui n'existe plus que dans le cerveau de votre grand-père. Dieu que le monde est bizarre. Le moteur graphique est encore plus beau. À dire vrai, on retrouve toujours les vues en 3D et en 2D mais plus que jamais les paysages ressemblent à des dioramas où on voit tous nos petits camarades s'ébattre. L'échelle est toujours celle de l'escouade. C'est d'ailleurs fort paradoxal car sur des scénarios qui ne dépassent pas souvent les dix heures, on est obligé de se payer de lourdes règles de réapprovisionnement, héritées de front de l'Ouest. Côté campagnes et missions, on trouve plus de cent missions individuelles, une poignée de campagnes dynamiques, un générateur de scénarios aléatoires et un éditeur pour ceux qui passent vraiment leur temps à cela. Autre petit défaut, il paraît impossible de sauvegarder durant les campagnes. C'est bien étrange et cela semble faire partie d'un choix idiot et cruel, un peu comme celui de larguer des bébés hamsters d'un 747 à 40 000 pieds d'altitude. Vous me suivez ? Autre gros défaut plus dérangeant, les musiques un peu allemandes que l'on entend et dont on se serait bien volontiers passé. Heureusement, y a pas les paroles. Le jeu pourra se jouer à beaucoup (plus de 10) sur Internet devenant ainsi le wargame ayant le plus de capacités en réseau, ce qui pourrait être considéré par certains comme un avantage.

Bob Arctor



La campagne rompt enfin avec la monotonie enneigée.

## En Deux Mots

En conclusion, Eastern Front II est le meilleur wargame tactique sorti à ce jour. Seul concurrent, un The Operational Art of War II que l'on aimerait bien voir sortir dans notre beau pays. Mais attention, j'ai pas dit n'importe quel wargame, uniquement celui-ci, n'allez pas publier toutes les merdes qui sortent outre-atlantique.

- + Des unités innombrables
- + Des scénarios très travaillés
- − Un moteur en tour par tour
- − Un wargame classique de plus

60 Techn — 78 Design — 88 Intérêt

# TZAR

**Stratégie pour tous joueurs - PC CD-Rom**



Tzar se présente comme une habile reprise de deux grands hits : Age of Empires et Warcraft II. Les menus, sommaires, s'ouvrent sur une interface pratique avec les raccourcis clavier habituels. On retrouve bien le regroupement mais pas de touches pour pourchasser les paysans glandeurs. Une seule campagne vous est proposée malgré la présence de trois nations différentes. Les missions sont simples, sans pour autant être faciles. Elles demandent un bon minutage et surtout de posséder beaucoup de troupes très vite. Les tactiques habituelles marchent assez bien, sauf que les cartes sont assez petites : pas de longues heures de jeu en vue, donc. On se retrouve vite les uns sur les autres, sans avoir eu le temps de construire les bâtiments des unités les plus costauds. Certains bâtiments et upgrade reviennent d'ailleurs tellement cher, quelle que soit la nation, qu'on n'essaie même pas de les édifier. On reste presque tout au long du jeu avec les trois unités de base en grande quantité. La méthode défensive avec murs et tours marche assez mal. L'ordinateur réagit très vite en vous envoyant des troupes pour les raser, ou mieux, des catapultes beaucoup plus efficaces que celles d'AoE. Vous verrez des vagues de soldats arriver régulièrement comme dans Warcraft. L'I.A. ne fait pas compliqué, elle va au plus efficace sans chercher à feinter. Le graphisme est mignon sans être comparable à AoE 2. Les unités manquent de finesse et restent de gros pixels plus ou moins lissés en forme de soldats. Quelques animations sont disséminées çà et là, histoire de dire qu'il y en a. La musique fait pitié, à croire qu'ils n'avaient pas prévu de budget pour. Le jeu ne possède pas une once d'originalité, même si on y retrouve quelques éléments de RPG, comme des artefacts, un système d'expérience pour les unités ou une recherche de sorts. Les développeurs n'ont pas cherché à s'investir : c'est ce que l'on se dit quand on voit cet exercice de style sans âme.

**Kika**

# ARMY MEN IN SPACE



**Batailles de soldats en plastique pour nostalgiques du graphisme en 256 couleurs - PC CD-Rom**

Le premier Army Men était un excellent jeu, le second était un jeu moyen, ce troisième Army Men est définitivement l'épisode de trop. Le graphisme ne doit pas dépasser les 256 couleurs, les décors sentent le déjà-vu à plein nez, les soldats et les véhicules sont mal animés, bref, le jeu a 5 ans de retard au niveau technique. Alors, le fanatique de la série me répondra que les missions peuvent être sympas, que l'interface est bien faite ou qu'on peut désormais contrôler de nouvelles unités aliens, mais bon, franchement, je ne peux pas vous recommander d'investir plusieurs centaines de francs dans un jeu qui aurait pu sortir au temps de l'Atari ST. À force de rentabiliser le concept sans y apporter d'amélioration majeure, 3DO a réussi à nous dégoûter d'Army Men.

**Ackboo**

# 24 HEURES DU MANS



**Course de ouatures pour tous joueurs - PC CD-Rom**

Tiens, c'est amusant, je suis passé hier à Carrefour pour acheter un essuie-glace (celui du côté conducteur, pour être exact), et qu'est-ce que je vois dans le rayon des jeux vidéo ? Hum ? Eh bien je vous le donne en mille : les 24 heures du Mans, tout frais tout neuf. Je ne sais pas pourquoi, cela m'a immédiatement rappelé une histoire de poubelle avec V-Rally. Bref, encore un jeu qui est disponible en magasin et qui n'est bizarrement pas passé dans la moulinette à tests. Généralement, dans ce genre de cas, on sait bien ce que cela signifie pour la qualité du jeu. Alors si vous le voulez bien, pour voir si vous avez suivi le subtil raisonnement de ce texte, je vais vous poser une devinette (pas facile) : « Je suis un jeu basé sur la licence officielle d'une épreuve d'endurance mondialement connue. Je possède un graphisme correct mais sans plus, un mode Carrière qui vous permet de conduire des voitures de plus en plus puissantes, plusieurs circuits en plus de celui dont je porte le nom, une Intelligence Artificielle des pilotes bien moyenne, et enfin un modèle de conduite frisant l'arcade... Je ne possède pas beaucoup d'effets spéciaux, et ma gestion des ravitaillements n'est pas foncièrement déplaisante. Bref, je suis un jeu moyen, pas totalement raté, mais pas assez bon non plus pour réellement intéresser le joueur moderne... Qui suis-je ? ». C'est bon, vous avez trouvé ?

**Fishbone**

# TREAD MARKS



**Combats de tanks multijoueur pour testeurs de cartes graphiques - PC CD-Rom**

Si vous voulez savoir ce que la carte graphique que vous venez d'acheter a dans les tripes, ce jeu est fait pour vous. S'appuyant sur un jeu de tank, Longbow Digital Arts nous offre une belle démonstration de 3D à la Incoming, avec tous les effets à la mode compris et plein de lumières de toutes les couleurs quand un obus vous pète à la gueule. Alors oui, c'est sûr, c'est joli, ça tourne bien, mais c'est à peu près le seul intérêt du jeu. Le concept s'apparente à un deathmatch, on se retrouve avec quelques adversaires AI ou humains dans une carte au relief accidenté, où le but est de fragger le maximum de monde. Ça pourrait être rigolo, mais les différents tanks réagissent mal, le contrôle à la souris est désastreux, on ne peut pas viser précisément les ennemis, bref, le gameplay est tout simplement raté. C'est d'autant plus dommage qu'il y avait sûrement là-dedans le potentiel pour faire un bon jeu. Notez que c'est le premier titre de ce jeune studio de développement indépendant, et qu'il est en vente exclusivement sur le Net, au http://www.treadmarks.com.

**Ackboo**

| | Tzar | Army Men in Space | 24 Heures du Mans | Tread Marks |
|---|---|---|---|---|
| Tourne sous | WIN 95, 98 | WIN 95, 98 | WIN 95, 98 | WIN 98 |
| Jouable sur | P200, 32 Mo Ram | P90, 16 Mo Ram | P233, 32 Mo Ram | P200, 32 Mo Ram |
| Éditeur | Infinite Loop | 3DO | Infogrames | Longbow Digital Arts |
| Développeur | Haemimont-Smart com Bulgarie | 3DO Company | Eutechnyx France | Longbow Digital Arts |
| Texte et voix | VF | VF | VF | VO |
| Nbre de joueurs | 8 | 4 | 1 | Plein |
| Techn | 53 | 30 | 61 | 85 |
| Design | 71 | 40 | 76 | 80 |
| Intérêt | 64 | 40 | 60 | 50 |

# RENEGADE RACERS

**COURSES DE BARQUES POUR TOUS JOUEURS ÉTANCHES - PC CD-ROM**

Renegade Racers est parmi nous. C'est vrai que ça aurait pu être rigolo, mais c'est raté… Comme il faut argumenter, prenons quand même soin de ne pas remuer le couteau dans la plaie, ça ferait désordre. Ça parle de courses de petits bateaux et autres hydroglisseurs, pilotés par des voyous qui tiennent plus du branleur que du délinquant. Le seul truc rigolo, c'est de voir leurs grosses têtes qui dépassent du véhicule ; pour le reste, graphiquement, bien que ça ne soit pas laid, ça n'invente pas grand-chose. Les pistes sont des cours d'eau et autres cascades, et comme dans n'importe quel jeu de la sorte, il faut passer sur des bonus éparpillés pour bénéficier de quelques améliorations passagères qui peuvent mettre le turbo, envoyer des missiles ou encore larguer des mines, de-ci, de-là. Le jeu ne permet pas l'usage du clavier, et sa maniabilité est à chier. La sensation de vitesse est inexistante, tout comme les bruitages des véhicules et l'intérêt musical. De plus, le jeu plante au dernier degré, et c'est avec une certaine appréhension que je vais me risquer à désinstaller cette chose de ma bécane…



**Pete Boule**

# WINGS OVER CHINA

**ADD-ON COMBAT FLIGHT SIMULATOR POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM**

En 1941, quelques Américains désœuvrés décidèrent de se porter volontaires pour combattre en Chine les envahisseurs japonais. À bord de leurs P-40, avec un tableau de bord ultra-fidèle reconstitué pour l'occasion, nous allons pouvoir nous battre nous aussi contre l'envahisseur au travers d'une campagne et d'une bonne poignée de missions. Les décors ont le mérite d'être vastes, mais il faut dire que les textures ne sont pas à la hauteur de la réalisation. Les avions sont modélisés un peu à la légère, ce qui est bien dommage car le moteur du jeu de Microsoft devrait permettre de bien belles choses. Personnellement, je me suis pas mal ennuyé, peut-être faute de convictions politiques anti-nippones. Peut-être aussi parce que les add-on pour ce jeu se cherchent et ne se trouvent vraiment pas, qu'ils se ressemblent tous et qu'ils n'ont pas une durée de vie bien longue. Faut dire aussi que le marché du freeware, dans le domaine des simulateurs de vol, est assez développé pour qu'on puisse trouver tout ce qu'on veut sur des sites tels que www.avsim.com ou www.flightsim.com



**Bob Actor**

**Renegade Racers**

JOUABLE SUR PII 300
DÉVELOPPEUR PROMETHEAN DESIGN ÉTATS-UNIS
ÉDITEUR INTERPLAY
TEXTE ET VOIX VF
NOMBRE DE JOUEURS 1 À 8

| TECHN | DESIGN | INTÉRÊT |
|---|---|---|
| 45 | 66 | 34 |

**Wings Over China**

JOUABLE SUR PII 350, 32 MO RAM, CARTE DIRECT 3D
ÉDITEUR MICROSOFT
DÉVELOPPEUR MICROSOFT ÉTATS-UNIS
TEXTES ET VOIX VF
NOMBRE DE JOUEURS 8

| TECHN | DESIGN | INTÉRÊT |
|---|---|---|
| 50 | 60 | 50 |

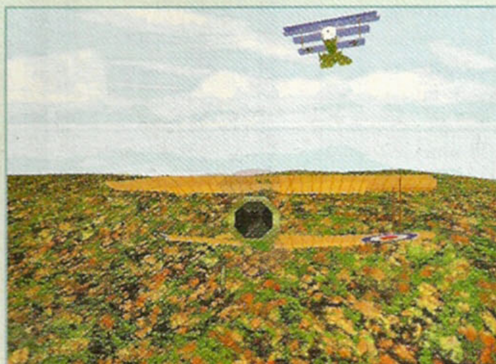
# Avis aux joueurs ne possédant pas de fortune personnelle

# BuDGeT

PAR IVAN LE FOU

Vous connaissez la bonne nouvelle ? Le marché du jeu vidéo bouge, et pour une fois c'est en faveur des joueurs. Je vous l'avais annoncé (aucun mérite, c'était prévisible), l'arrivée des gammes de jeux à très petits prix en hypermarché est en train de secouer les habitudes des éditeurs de jeux et leurs petites rentes de situations. Bien entendu, dans ce mouvement, on trouve le meilleur comme le pire. Le meilleur, c'est la toute nouvelle collection Media Pocket (le « livre de poche du jeu vidéo », qu'ils disent) avec 8 titres à 19,90 F disponibles partout, et pas que des daubes, loin de là (Fallout et Die by the Sword dans leur première collection quand même !). Le pire c'est une collection dont je n'ai pas le nom, lancée par Take 2, qui propose des jeux de treize ans d'âge non millésimés à 49 F (Worms, UFO, Dune... non-collectionneurs s'abstenir). Vu le succès de ces gammes, je vous prédis donc que : soit les Budgets vont doucement passer à 79 F au lieu de 99 F ; soit les nouveaux jeux sortiront bien plus vite en Budget pour concurrencer par la qualité les prix plancher. Au milieu de tout cela, seul Electronic Arts rame à contre-courant : l'éditeur relooke sa gamme EA Classics, mais à 129 F. Pour finir, sachez mes sœurs z'et mes frères que nos prières z'ont été z'exaucées : Warzone 2100 devrait sortir en Budget mi-mars.

## RED BARON 3D



COLLECTION SIERRA ORIGINALS, 99 F, PENTIUM 200 (32 MO) + CARTE 3D

Un drôle de coucou que ce Red Baron 3D qui se pose l'air innocent dans nos bacs « Spécial petits prix ». Il s'agit en effet de la version « accélérée 3D » de Red Baron II, sorti en janvier 98. Eh oui, deux ans tout de même... De ce fait, forcément, le moteur graphique a pris un coup de vieux, mais sans que ce soit très gênant : d'une part, cet aspect vieillot colle parfaitement avec l'ambiance surannée de ce simulateur de vol retraçant les évolutions des bi-plans pendant la Seconde Guerre mondiale ; d'autre part, les développeurs avaient eu l'excellente idée, à l'époque, de miser sur le gameplay plus que sur la technique, et celui-ci craint moins le passage des années. Malgré des lacunes météo fort dommageables (pas de vent ni de nuage), Red Baron II 3D est donc toujours un excellent simulateur de vol, proposant un grand nombre d'appareils, une I.A. correcte et des modèles de vol cohérents. En plus, les possesseurs de joysticks Force-Feedback seront aux anges. Pas bien beau, donc, mais bien bon.
(85 % dans Joystick n° 89)

## ALPHA CENTAURI

COLLECTION EA CLASSICS D'ELECTRONIC ARTS, 129 F, PENTIUM 166 (32 MO)

Je vous l'accorde, lors de sa sortie Alpha Centauri a beaucoup déçu. On attendait du couple Sid Meyer - Brian Reynolds une nouvelle révolution ludique après Civilization. On n'a obtenu qu'une mise à jour futuriste de Civilization II, en moche. Ah oui, autant prévenir les pupilles sensibles, c'est vraiment moche. Mais Alpha Centauri est riche, alors ça devrait compenser (en tout cas, dans la vraie vie, c'est comme ça que ça marche, non ?). En bref, ceux qui ont aimé Civilization II devraient se régaler avec les 80 technologies à découvrir et un gameplay qui n'a pas changé, et les autres passeront leur chemin.
(85 % pour les fans de Civilization II, 50 % pour les autres, dans Joystick n° 101)




## APACHE HAVOC

COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 99 F, PENTIUM 233 (64 MO) + CARTE DIRECT3D



Alors que vous trouverez plus loin, dans ce numéro, le bêta-test de son successeur (Comanche-Hokum), voilà que Apache-Havoc rejoint le camp des prix-sympa-merci-d'avoir-attendu-je-vous-donne-un-sac. Attention, ce simulateur de vol est réservé aux fanatiques des hélicoptères de combat : il propose le choix entre deux appareils ennemis, le MI-28 « Havoc » soviétique et l'AH-64D Apache Longbow. Tant au niveau des modèles de vol que des campagnes dynamiques (en Asie, en mer Caspienne ou à Cuba), le terme « simulation » est pris au pied de la lettre (disons la première, pour faire simple : le « S ») : on ne rigole pas avec la gestion des effets de couple, de la météo et des systèmes radar. Petite faiblesse du jeu : malgré une configuration minimum assez musclée, Apache Havoc ne tourne qu'en 640x480. Mais bien, hein.
(85 % dans Joystick n° 101)

## GRUNTZ

COLLECTION MEDIA POCKET, 19,90 F, PENTIUM 166 (32 MO)



Voilà le dernier survivant de la rare et pourtant honorable lignée des « casse-tête » vidéo... Mais si, vous savez, ces jeux où l'on se creuse la cervelle pour parvenir au bout d'un niveau grâce à un nombre fini d'outils et de créatures aux utilisations précises, genre Lemmings ou The Incredible Machine. Eh bien voilà, Gruntz appartient à cette famille : vous devez guider des petites créatures attachantes et idiotes (les Gruntz) vers la sortie de chaque niveau, grâce à différents objets. Le didacticiel est excellent et les énigmes astucieuses, même si l'intérêt lève un peu le pied vers la fin. Tout ça pour moins de 20 F, ça le fait bien, moi je dis.
(84 % dans Joystick n° 104)



## ROGUE SQUADRON

COLLECTION LUCASARTS D'UBI SOFT, 99 F, PENTIUM 200 (32 MO) + CARTE 3D, JOYSTICK RECOMMANDÉ

Après la série des « Rebel Assault » qui utilisait des décors pré-calculés, LucasArts a changé son fusil d'épaule et est passé à la pure 3D avec notre ami ici présenté, Rogue Squadron. Comme ses ancêtres, il s'agit d'un jeu d'arcade pure et simple dans l'univers de « La Guerre des Étoiles », voui môsieur. Ici, pas de sauvegarde : vous avez 3 vies pour réussir chaque mission, point barre. La jouabilité est excellente, le moteur tourne à merveille, le Force-Feedback est bien géré, on peut piloter ou canarder tous les vaisseaux de « La Guerre des Étoiles », bref c'est un très bon jeu sans prétentions.
(86 % dans Joystick n° 100)



## NEED FOR SPEED 3 : HOT POURSUIT

COLLECTION EA CLASSICS D'ELECTRONIC ARTS, 129 F, PENTIUM 200 (32MO) + CARTE 3D

Pourquoi donc est-ce que je vous cause de NFS 3 : Hot Poursuit, alors que finalement ce n'est pas un très bon jeu ? Certes, il est meilleur que « Besoin de Vitesse n°2 », mais bon, faut reconnaître que c'était difficile de faire pire. Si je vous en cause, c'est d'abord parce qu'on est moins exigeant à 129 F qu'à 300 F, et aussi parce qu'il est très rapide et très beau. Très très beau même, si vous disposez d'une Voodoo 2 ou mieux. Et les beaux jeux de ouatures en Budget, ça court pas les rues. Mais il est exact que les vrais amateurs de conduite seront presque scandalisés par l'absence absurde de réalisme dans le comportement des voitures. Alors voilà, à vous de voir ce que vous préférez.
(69 % dans Joystick n° 97)



## BLADE RUNNER

EA CLASSICS D'ELECTRONIC ARTS, 129 F, P133 (16 MO) + LECTEUR CD 8X

Tout l'univers de Blade Runner, le film de Ridley Scott et le livre de P.K. Dick (« Do Androids Dream of Electric Sheep »), dans un excellent jeu d'aventure qui vous proposera de poursuivre des androïdes (les fameux Répliquants). Un jeu à la durée de vie assez courte (une trentaine d'heures de jeu), certes, mais dont l'intrigue se reprogramme à chaque nouvelle partie : impossible de savoir d'avance qui sera répliquant, par exemple. Deux défauts notables : le graphisme des personnages, très pixellisé, et la taille nécessaire à l'installation (180 mégas minimum, et jusqu'à 1.5 giga). En tout cas, Blade Runner est une référence dans le domaine des jeux d'aventure sur PC.
(90 % dans Joystick n° 88, Mégastar)



## M.A.X. 2

COLLECTION MEDIA POCKET, 19,90 F, PENTIUM 133 (32 MO)

M.A.X., le premier du nom, était un drôlement chouette wargame futuriste (un genre malheureusement quasi-disparu, soit dit en passant) : innovant et prenant comme on aime. Le second est moins réussi, c'est vrai. Mais avec plus de 90 unités, une cinquantaine de missions, le choix entre les modes « temps réel », « hotseat » et « déplacement simultané », et une race extra-terrestre des plus strange, M.A.X. 2 ne manque pas de richesses. Moins de 20 balles pour un jeu sorti il y a à peine plus d'un an, franchement, vous auriez tort de vous en priver. Surtout que du coup, le mode réseau local (1 CD par personne) devient abordable, pourvu que vous téléchargiez les quelques patches sortis après le jeu. Oui, décidément, plus j'y pense, plus c'est une affaire.
(84 % dans Joystick n° 96)

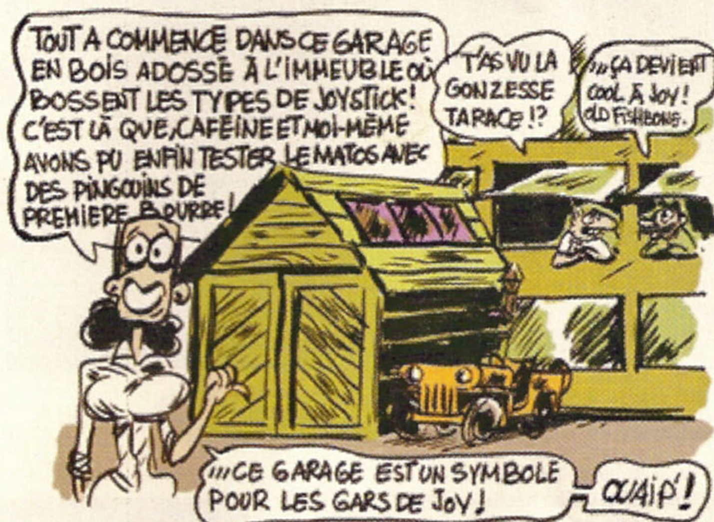


## PRO-PINBALL TIMESHOCK !

COLLECTION MEDIA POCKET, 19,90 F, PENTIUM 90 (8 MO DE RAM)

S'il y a un achat qu'on hésite à conseiller au lecteur-ami, c'est bien celui d'un flipper vidéo. C'est vrai, quoi, aussi amusant soit-il, payer 300 F pour jouer à un flip' sur son PC, sans avoir aucune chance de retrouver les sensations d'un vrai, ça paraît exagéré. C'est là qu'intervient non pas la gamme Budget (99 F c'est mieux, c'est vrai, mais bon, ça reste une somme), mais la gamme super Budget : 19,90 F pour un des meilleurs flippers sur PC, là, c'est d'accord. Rappelons rapidement que Pro Pinball Timeshock ne propose qu'une seule table, qu'il est un peu moins bien que Pro Pinball The Web, mais que c'est un flipper très réussi qui tourne chouettement bien sur les config actuelles, en plus.
(84 % dans Joystick n° 84)





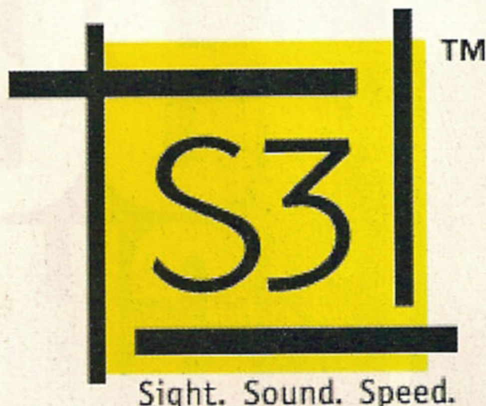

# ABIT ÉTEND SA GAMME

Le constructeur taïwanais Abit continue de développer sa gamme de produits avec l'arrivée de cartes vidéo basées sur les processeurs Nvidia TNT2 Ultra et GeForce. Nommées Siluro GT2 Ultra et équipées de 32 Mo de SDRAM, les cartes à base de TNT2 arrivent vraiment trop tard sur le marché. Les modèles à base de GeForce devraient cependant trouver une place si leurs prix sont compétitifs. Autre nouveauté, le « SlotKET !!! », un adaptateur qui permet d'utiliser les processeurs Socket 370 (dont les nouveaux Pentium III) sur une carte mère Slot One. Et je le répète : à mort les produits avec des points d'exclamation dans le nom !

# Édito

**Vous rêvez d'un processeur qui mouline à plus de 600 MHz mais votre banquier est un homme méchant et sans cœur ? Séchez vos larmes (si, si, j'en vois, là), la solution existe ! Elle s'appelle Pentium III 500 E. La version FC-PGA du Pentium III semble en effet fonctionner parfaitement à 700 MHz, voire plus. Intel fait décidément trop bien ses processeurs. On ne va pas s'en plaindre. Petit bémol, Intel ayant du mal à fournir les grossistes pour le moment, les prix remontent et les puces convoitées se font rares. N'oubliez donc pas de jeter un œil sur les Athlon, les prix sont de plus en plus abordables (voir le Top Hard).**

# S3 et Nvidia MAIN DANS LA main




Alors qu'ils allaient se taper dessus en justice pour des histoires sordides de violation de brevets, Nvidia et S3 sont maintenant les meilleurs potes du monde. Au lieu d'enrichir leurs avocats respectifs, les deux compagnies viennent de signer un accord portant sur l'échange de technologies pour les sept prochaines années. Il faut dire qu'avec dix ans d'expérience, S3 a déposé pas mal de brevets qui posent des problèmes aux compagnies développant des cartes graphiques. Nvidia, de son côté, dispose des meilleures technologies modernes, ce qui a dû faciliter les négociations...

# Une console dans votre DVD

Après plus de deux ans d'attente, la technologie de VM Labs (nom de code Project X) va enfin voir le jour dans une application concrète. Nommé Nuon, ce projet a pour but de faire rentrer une console de jeux dans votre salon en douce ou presque... Car les lecteurs DVD équipés par ce chip sauront faire bien plus que simplement lire des films, avec les fonctions classiques de zoom et autres gadgets. La puce utilisée pour décoder les images du DVD est en fait un processeur programmable, suffisamment puissant pour gérer un affichage 3D de bonne qualité, une connexion à Internet, etc. Voilà une idée intelligente pour attaquer le marché du jeu et des WebTV de façon discrète, avec certainement des titres et applications adaptés à la cible. J'espère qu'ils ne seront pas frappés par le syndrome CDI : jeux pour tous = jeux de daube...
Pour le moment, on attend les premiers lecteurs équipés de ce processeur (Toshiba et Samsung ont déjà annoncé qu'ils seraient de la partie), alors que des constructeurs de périphériques ont déjà communiqué sur l'arrivée de manettes de jeu ou claviers dédiés à ces produits.

# Apple FAIT PITIÉ

Mon Dieu, il doit leur rester bien peu pour s'énerver comme ça... Les gars de chez Apple font vraiment pitié parfois. Ils viennent de menacer les webmasters des sites Skinz.org et la société Stardock Systems (www.stardock.com) qui programme l'utilitaire WindowBlinds (permettant de changer le look de Windows), tout ça parce qu'une skin faite pour ce logiciel permet d'avoir le look de MacOS X. Navrant. Nommé Aqua, ce look n'est pas dément en plus, mais bon, ça c'est mon avis perso. Le truc drôle, c'est que Skinz.org a bien viré la skin originale clairement copiée sur MacOS X, mais l'auteur a refait une version « à la main », sans aucun élément d'Apple. Du coup, Skinz.org ne s'est pas dégonflé, et cette version est toujours là malgré les menaces d'Apple. Je n'ai jamais vu autant de commentaires dans leur forum. Le truc qui doit énerver Apple, c'est que les utilisateurs de Windows ont du coup la primeur de cette interface. La copie rapide de leur look n'a pas l'air de les flatter, mais ils devraient plutôt communiquer sur le reste des fonctions de l'interface de MacOS X qui sont bien plus avancées que celles de Windows.



# 3dfx VIRE DU monde

Ça devait arriver, 3dfx a fait un peu de ménage début février pour alléger les charges : 20 % des employés vont donc aller voir ailleurs quel temps il fait. Ou presque, car en fait 15 % d'entre eux se retrouvent directement dans une nouvelle société issue de 3dfx nommée The Specialized Technology Group. Les autres 5 % sont bel et bien à la porte. Il va falloir penser à commercialiser un jour des nouvelles cartes les gars.







# Changement DE FORFAIT

À la décharge de Cybercâble et en tapant quelques numéros au hasard dans usage.cybercable.fr, j'ai découvert quelques utilisateurs arrivant à franchir la barre du Gigaoctet d'upload par mois et les 10 Go de download. De vrais gouffres à bande passante. Mais j'ai aussi vu des comptes qui, visiblement, ne servent que pour le mail. Navrant, le RTC leur suffirait et Cybercâble ne rêverait pas d'avoir uniquement ce type de clientèle. Pour ceux qui veulent dépasser cette limite de 125 Mo, des forfaits « Pro » devraient être déjà disponibles quand vous lirez ces lignes. Même le forfait de base devrait passer à 250 Mo pour les nouveaux abonnés, qui payeront un peu plus cher. Mais l'avantage de ces nouveaux abonnements sera surtout pour Cybercâble : cette fois, je pense qu'ils auront pris soin de vérifier les textes imprimés dedans... Du reste, le procès avec l'association des utilisateurs LUCCAS est loin d'être terminé, ce qui en motive plus d'un pour garder son abonnement actuel, car qui sait, entre la division de la bande passante par quatre sans annonce préalable et le coup de la limite à 125 Mo, Cybercâble pourrait bien se voir obligé de respecter ses engagements envers ses premiers clients. En attendant, il est possible de payer par chèque, histoire de contrôler sa consommation et les factures de Cybercâble de près, sans compter que cela ne va pas les arranger. C'est une forme de protestation comme une autre (parfaitement légale en plus).




# LE CHANT DU cygne

Le K6-2+ sera certainement le dernier processeur pour plate-forme Super7 qui verra le jour. Basé sur le K6-III qui a été un échec commercial, ce processeur intègre 128 Ko de cache en interne, les instructions supplémentaires de l'Athlon et sera fabriqué en 0.18 micron. S'il ne s'appelle pas K6-3+, c'est uniquement pour des raisons marketing, le K6-2 étant en fait beaucoup mieux connu. Ce processeur devrait être disponible quand vous lirez ces lignes, avec une vitesse de 550 MHz. De quoi upgrader facilement les vieilles machines avec un peu de chance, puisque le voltage reste à 2.2v.

# Cybercâble l'heure des COMPTES

Depuis le 1er février, fini de rire pour les cybercâblés. Les consommations sont comptabilisées pour chaque abonné grâce à un compteur d'upload. Une fois passée la barrière des 125 Mo de trafic montant, chaque méga supplémentaire est facturé 3 F. Oui, c'est cher et oui c'est fait exprès. J'ai eu confirmation par Cybercâble que cette mesure est destinée à dissuader les gens de dépasser cette limite. Honnêtement, il est vrai que 125 Mo, ça suffit pour la plupart des utilisateurs. SAUF les joueurs. Eh oui, quand on joue, particulièrement sur les Quake-like, on peut exploser son forfait en quelques heures. Cette limite n'est pas une bonne chose pour les éditeurs de jeux online. Histoire d'essayer de faire passer la pilule, Cybercâble « offre » 4 Mo d'abattement forfaitaire par jour, car ils ne savent pas faire la différence entre trafic montant volontaire et involontaire (requêtes Web, etc.). Évidemment, ces 4 Mo par jour ne sont pas comme les minutes gratuites de votre GSM et ne se reportent pas d'un jour sur l'autre.

Le gag du mois, c'est que le titre de la personne qui a fait cette annonce est « Responsable Fidélisation ». À part faire espérer les gens que l'ADSL fonctionnera correctement bientôt (pas de limite d'upload, mais des pings assez mauvais pour les joueurs que nous sommes), je ne vois pas en quoi ça fidélise. Pour information, je vous rappelle que les limites d'upload de nos amis Canadiens (quand elles existent) tournent autour d'1 Go par mois. J'adore le passage de la pub Cybercâble qui parlait de l'utilisation du Net sans restriction...

Info abonné

Votre trafic sur Cybercable

Valider

Trafic du modem au 08.02.2000

| Trafic / Mois | Septembre | Octobre | Novembre | Décembre | Janvier | Février |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Remontant Comptabilisé - Mo (Remontant réel - Mo) | nd | nd | 263 (349.9) | 58 (110.8) | 379 (680.7) | 8 (21.9) |
| Descendant - Mo | | | 2592.3 | 2809.3 | 3182.1 | 394 |

Trafic détaillé pour le modem pour le mois de Janvier 2000 (au 31.01.2000 à minuit)

| Trafic / Date | Sam 1 | Dim 2 | Lun 3 | Mar 4 | Mer 5 | Jeu 6 | Ven 7 | Sam 8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Remontant Comptabilisé - Mo (Remontant réel - Mo) | 0 (0.568) | 53.777 (57.777) | 7.898 (11.898) | 15.863 (19.863) | 0 (2.265) | 46.1 (50.1) | 0.819 (4.819) | 4.376 (8.376) |
| Descendant - Mo | 8.597 | 45.137 | 157.354 | 211.282 | 48.589 | 79.628 | 282.025 | 102.727 |
| Trafic / Date | Dim 9 | Lun 10 | Mar 11 | Mer 12 | Jeu 13 | Ven 14 | Sam 15 | Dim 16 |
| Remontant Comptabilisé - Mo (Remontant réel - Mo) | 4.983 (6.983) | 3.514 (7.514) | 58.92 (62.92) | 11.795 (15.795) | 13.864 (17.864) | 6.319 (10.319) | 0 (1.729) | 25.232 (29.232) |
| Descendant - Mo | 200.443 | 64.882 | 96.395 | 95.359 | 54.32 | 171.724 | 73.583 | 86.663 |
| Trafic / Date | Lun 17 | Mar 18 | Mer 19 | Jeu 20 | Ven 21 | Sam 22 | Dim 23 | Lun 24 |
| Remontant Comptabilisé - Mo (Remontant réel - Mo) | 10.943 (14.943) | 0.784 (4.784) | 7.036 (11.036) | 8.091 (12.091) | 32.154 (36.154) | 2.724 (6.724) | 16.597 (20.597) | 14.648 (18.648) |
| Descendant - Mo | 55.144 | 13.272 | 91.851 | 86.516 | 228.727 | 18.161 | 77.464 | 58.909 |
| Trafic / Date | Mar 25 | Mer 26 | Jeu 27 | Ven 28 | Sam 29 | Dim 30 | Lun 31 | |
| Remontant Comptabilisé - Mo (Remontant réel - Mo) | 11.132 (15.132) | 11.78 (15.78) | 0 (1.794) | 5.338 (9.338) | 4.788 (8.788) | 0 (1.194) | 0 (2.66) | |
| Descendant - Mo | 143.63 | 14.553 | 27.929 | 135.588 | 207.031 | 22.628 | 120.046 | |




# BeOS gratuit !

Les amateurs d'OS exotiques et les curieux pourront bientôt essayer l'OS de Be Inc. pour 0 F. Répondant au doux nom de code de Maui, cette Release 5 de BeOS sera donc gratuite pour un usage personnel et téléchargeable depuis free.be.com. Attention cela dit, cette version ne sera pas aussi complète que la version CD payante et s'installera dans une partition Windows, histoire de faciliter le test de BeOS par des utilisateurs pas forcément chauds pour répartitionner leur disque dur. Les ingénieurs de Be promettent que ce système ne dégrade pas les performances sur un disque dur pas trop fragmenté. Cela dit, j'espère que cette R5 apportera enfin des drivers vidéo pour les cartes du style G400 ou GeForce...




# la succession du GeForce SE PRÉPARE

Eh oui, déjà... Une preview des chips NV11 et NV15 devant succéder au NV10 (nom de code du GeForce256) a en effet atterri sur le Web durant le mois de janvier. Basé sur des documents confidentiels, Nvidia a évidemment tout de suite demandé que ces sites retirent les informations. Malgré ça, pas mal de gens ont eu le temps de lire la chose et de découvrir que ces processeurs seraient respectivement 2 et 3 fois plus rapides que le GeForce actuel. Le NV15 devrait même faire jeu égal en multitexturing avec la future Voodoo5 6000, pour une fraction de son prix. Cela dit, une estimation plus raisonnable est de tabler sur des performances deux fois supérieures à une GeForce DDR, pour les cartes à base de NV15. Ces dernières devraient montrer le bout de leur nez en mai, si l'on tient compte du calendrier Nvidia (un nouveau produit tous les six mois).



NVIDIA™

+ DE 180 MAGASINS

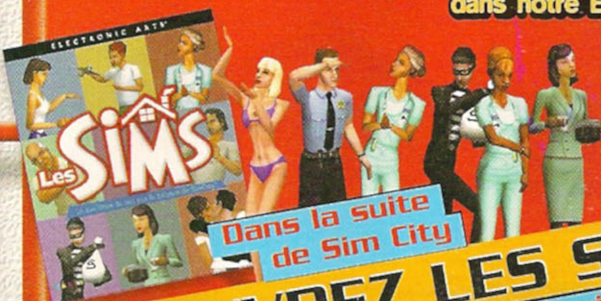
# Difintel - Micro

**JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D**

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTES dans notre Espace Club.




de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion




Dans la suite de Sim City

DECOUVREZ LES SIMS !

La simulation de vie sur PC

FINAL FANTASY VIII
CHAMPIONS LEAGUE
F1 WORLD GRAND PRIX

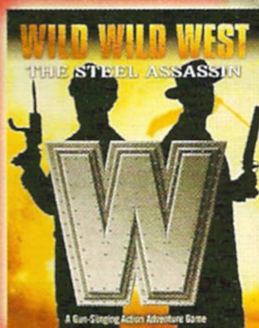
NOUVEAU! Tous les hits sur PC







SOLEIL DE TIBERIUM & DELTA FORCE






WILD WILD WEST






NOX

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

## N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

### FRANCE

| | |
|---|---|
| 01 Belley | 04 79 81 00 34 |
| 01 Bourg en Bresse | 04 74 23 13 54 |
| 01 Ferney Voltaire | 04 50 40 43 43 |
| 01 Hauteville | 04 74 40 04 28 |
| 02 Chauny | 03 23 38 00 10 |
| 02 Laon | 03 23 79 08 84 |
| 02 Soissons | 03 23 59 18 18 |
| 02 Villers-Cotterâts | 03 23 76 21 72 |
| 05 Gap | 04 92 52 72 74 |
| 06 Mandelieu | 04 93 93 54 33 |
| 06 Menton | 04 93 28 26 55 |
| 12 Rodez | 05 65 67 06 15 |
| 13 Arles | 06 07 06 04 30 |
| 13 Fos-sur-Mer | 04 42 05 96 88 |
| 13 Salons-de-Provence | 04 90 56 62 30 |
| 14 Bayeux | 02 31 51 00 99 |
| 14 Honfleur | 02 31 89 75 00 |
| 14 Lisieux | 02 31 63 07 77 |
| 14 Vire | 02 31 67 97 67 |
| 15 Aurillac | 04 71 43 56 56 |
| 17 La Rochelle | 05 46 51 86 86 |
| 17 Royan | 05 46 22 15 04 |
| 17 Saintes | 05 46 93 51 75 |
| 19 Brive | 05 55 24 47 87 |
| 21 Dijon | 03 80 70 15 79 |
| 22 Loudeac | 02 96 66 02 05 |
| 24 Bergerac | 05 53 73 30 28 |
| 24 Périgueux | 05 53 53 55 54 |
| 25 Montbelliard | 03 81 94 17 09 |
| 26 Romans | 04 75 72 78 34 |
| 26 Valence | 04 75 78 09 68 |
| 27 Le Neubourg | 02 32 07 00 35 |
| 28 Chartres | 02 37 36 44 22 |
| 28 Dreux | 02 37 50 02 12 |
| 29 Quimper | 02 98 53 52 40 |
| 30 Àles | 04 66 52 44 66 |
| 31 Fenouillet | 05 61 70 81 05 |
| 31 Muret | 05 34 46 07 70 |
| 31 Roques-sur-Garonne | 05 61 72 06 64 |
| 31 Toulouse | 05 61 21 22 02 |
| 33 Arcachon | 05 56 83 58 23 |
| 33 Bordeaux | 05 56 79 05 52 |
| 33 Langon | 05 56 63 00 33 |
| 33 Libourne | 05 57 25 98 85 |
| 34 Agde | 04 67 21 32 71 |
| 34 Béziers | 04 67 49 01 65 |
| 34 Sete | 04 67 46 16 18 |
| 35 Fougères | 02 99 94 21 00 |
| 37 Tours | 02 47 75 50 01 |
| 38 Grenoble G.Place | 04 76 09 26 68 |
| 38 Grenoble C. Berriat | 04 76 43 27 93 |
| 38 Bourgoin | 04 74 43 29 53 |
| 38 Voiron | 04 76 67 46 95 |
| 39 Dole | 03 84 72 68 67 |
| 39 Lons Le Saunier | 03 84 24 41 59 |
| 40 Dax | 05 58 56 29 03 |
| 40 Mont-de-Marsan | 05 58 45 06 08 |
| 41 Vendôme | 02 54 67 00 90 |
| 42 St-Etienne | 04 77 49 00 69 |
| 43 Vals-Près-Le-Puy | 04 71 04 26 91 |
| 44 Nantes (Orvault) | 02 40 59 53 00 |
| 45 Orléans | 02 38 62 76 76 |
| 47 Agen | 05 53 77 28 08 |
| 47 Villeneuve sur Lot | 05 53 36 15 44 |
| 50 Cherbourg | 02 33 44 00 86 |
| 51 Chalons en Champ | 03 26 68 49 49 |
| 51 Mourmelon-Le-Grand | 03 26 66 49 49 |
| 54 Nancy | 03 83 30 45 67 |
| 54 Longwy | 03 82 23 25 15 |
| 55 Verdun | 03 29 86 78 08 |
| 56 Locmine | 02 97 60 01 57 |
| 56 Lorient | 02 97 35 08 91 |
| 57 Forbach | 03 87 88 67 16 |
| 57 Thionville | 03 82 53 08 02 |
| 57 Metz | 03 87 74 65 70 |
| 59 Roubaix | 03 20 68 96 93 |
| 59 Tourcoing | 03 20 27 00 44 |
| 59 Hazebrouck | 03 28 50 10 16 |
| 60 Beauvais | 03 44 48 53 60 |
| 60 Chantilly | 03 44 57 69 78 |
| 60 Clermont | 03 44 50 41 00 |
| 60 Crépy en Valois | 03 44 59 28 18 |
| 61 Alençon | 02 33 26 11 00 |
| 61 Argentan | 02 33 67 29 00 |
| 61 L'Aigle | 02 33 34 27 00 |
| 62 Boulogne-sur-Mer | 03 21 94 03 02 |
| 62 Calais | 03 21 19 07 00 |
| 62 Lens | 03 21 78 75 40 |
| 64 Bayonne | 05 59 25 78 09 |
| 64 Biarritz | 05 59 24 39 07 |
| 65 Lourdes | 05 62 42 30 68 |
| 67 Haguenau | 03 88 63 88 36 |
| 69 Lyon (8ème) | 04 72 78 60 84 |
| 69 Villefranche/Saône | 04 74 07 11 50 |
| 71 Digouin | 03 85 53 75 73 |
| 71 Macon | 03 85 39 09 52 |
| 71 Montceau-Les-Mines | 03 85 57 29 49 |
| 71 Le Creusot | 03 85 55 08 02 |
| 72 La Flèche | 02 43 94 99 79 |
| 72 Le Mans | 02 43 82 68 14 |
| 74 Annecy | 04 50 52 86 02 |
| 75 Paris 17ème | 01 47 64 15 96 |
| 76 Elbœuf | 02 35 77 83 89 |
| 76 Rouen | 02 35 73 68 50 |
| 77 Chelles | 01 64 21 55 44 |
| 77 Fontainebleau | 01 60 71 91 14 |
| 77 Lagny | 01 64 12 34 81 |
| 77 Nemours | 05 53 77 28 08 |
| 77 Pontault Combault | 01 60 29 53 76 |
| 78 Elancourt | 01 30 13 87 30 |
| 78 Maisons Laffitte | 01 39 62 48 34 |
| 78 Montigny le Bretonneux | 01 39 44 06 76 |
| 78 Poissy | 01 30 06 06 88 |
| 78 Plaisir | 01 30 07 52 81 |
| 78 Versailles | 01 39 24 13 00 |
| 79 Partenay | 05 49 94 10 27 |
| 81 Albi | 05 63 49 02 99 |
| 81 Castres | 05 63 35 19 86 |
| 82 Montauban | 05 63 92 13 13 |
| 83 Toulon | 04 94 91 17 91 |
| 84 Avignon | 04 90 86 41 66 |
| 84 Carpentras | 04 90 60 10 11 |
| 84 Orange | 04 90 34 47 13 |
| 84 Valréas | 04 90 28 12 00 |
| 85 Challans | 02 51 49 77 92 |
| 86 Poitiers | 05 49 41 77 45 |
| 87 Limoges | 05 55 33 74 43 |
| 88 Epinal | 03 29 82 06 97 |
| 89 Auxerre | 03 86 72 95 60 |
| 91 St Germain les Corbeil | 01 60 75 93 00 |
| 92 Neuilly-sur-Seine | 01 47 45 17 97 |
| 93 Livry Gargan | 01 43 30 24 25 |
| 93 Montreuil | 01 48 97 05 54 |
| 93 Tremblay-en-France | 01 49 63 19 93 |
| 94 Maison Alfort | 01 48 93 35 14 |
| 94 Cachan | 01 47 40 08 15 |
| 95 Sarcelles | 01 39 92 47 16 |
| 97 Cayenne | 05 94 28 25 28 |
| 97 Fort de France | 05 96 70 79 67 |
| 98 Nouméa | 00 687 26 43 34 |

### SUISSE
- 3 magasins.

### ESPAGNE
- 10 magasins.

### BELGIQUE
- 2 magasins : Mons. 065 84 60 33
- Saint Ghislain : 00 32 65 36 92

### OUVERTURES PROCHAINES

### FRANCE/DOM-TOM
- St Gaudens • Levallois • Montreuil 2 • Elbeuf • Louvres • Fécamp • Issy-les-Moulineaux • Meulan • Louviers • Sucy en Brie • Auch • Perpignan • Chambrai • La Réunion • la Roche-sur-Yon • Carcassonne • St Germain en laye • Boulogne • Rouen 2 • Aix en Provence • Mérignac.

### ITALIE
- Alessandria.

### MAROC
- Casablanca.

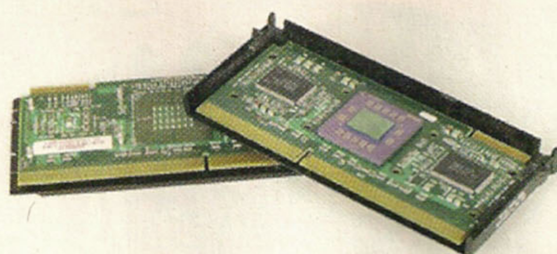
### PORTUGAL
- Lisbonne.

Photos non contractuelles.



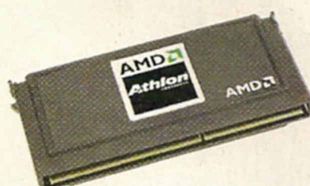

# Intel/AMD
## LA GUERRE CONTINUE

**C'est une certitude, l'Athlon est un succès. Ce processeur a permis à AMD de soigner sa crédibilité et son compte en banque. Sur un million de processeurs fabriqués au dernier trimestre, 800 000 ont été vendus à 250 $ de moyenne. Oui, ça fait des sous ça, monsieur...**



histoire de continuer sur cette voie et d'atteindre l'objectif de 30 % de parts de marché (17 % pour le moment), AMD va diversifier la gamme cette année. Attention, tous les noms qui suivent sont des noms de code, les noms commerciaux ne sont pas encore connus. Le Thunderbird sera un Athlon avec 256 Ko de cache L2 intégré à la puce, façon Coppermine (Pentium III) d'Intel, prévu pour le troisième trimestre. Cela devrait booster les performances de l'architecture du K7 de 15 % environ. Le Spitfire sera l'équivalent AMD du Celeron d'Intel puisque ce sera un K7 au format socket avec 128 Ko de mémoire cache L2 intégré. Cela permettra à AMD d'économiser 10 à 15 dollars par processeur et la bestiole sortirait au trimestre prochain. Pour finir, le Mustang et le Sledgehammer (K8) sont aussi prévus, respectivement pour début 2001 et 2002. Le Mustang serait un K7 avec un cache intégré, pouvant atteindre 1 Mo pour concurrencer le Cascade d'Intel, qui pourrait lui avoir jusqu'à 2 Mo de cache interne. Histoire d'enfoncer le clou, AMD a été également le premier, début février, à montrer un processeur à 1.1 GHz, sans refroidissement supplémentaire. Fabriqué dans l'usine de Dresde, cet Athlon à 1 100 MHz bénéficie d'une mémoire cache intégrée de très haute performance et d'interconnexions en cuivre. Cette puce a été présentée lors de l'International Solid-State Circuits Conference (ISSCC). Les analystes pensent que la prochaine barre psychologique sera les 10 GHz. Et les ingénieurs d'Intel, Motorola, IBM et AMD ont prévu qu'elle sauterait en 2011... Petit message aux vendeurs de certaines grandes chaînes de magasins au passage : inutile de dire aux possesseurs de PC équipés d'Athlon que si leur jeu fraîchement acheté ne fonctionne pas, c'est à cause de cette puce. Non seulement c'est totalement faux dans 100 % des cas (l'Athlon est exemplaire du côté compatibilité), mais en plus, niveau crédibilité, ça vaut un bon zéro pointé. J'en connais qui feraient bien de mettre en place des stages de formation pour leurs forces de vente...










### La riposte Intel

Évidemment, le géant du processeur ne va pas regarder son concurrent manger ses parts de marché en se tournant les pouces. Mais il faut admettre que ces derniers mois, la situation était assez inhabituelle : AMD semble avoir résolu ses problèmes de fabrication avec brio et respecte toutes ses dates de lancement de nouveaux produits. Côté Intel, on galère pour fabriquer les derniers modèles annoncés mais généralement introuvables en magasin. Le monde à l'envers... Les prochains Pentium bénéficieront d'une nouvelle architecture et portent le nom de code « Willamette ». Ils fonctionneront à plus d'un gigahertz dès leur sortie cet automne. La grosse nouveauté vient du bus utilisé, entièrement nouveau pour Intel : 200 MHz et 128 bits contre 133 MHz et 64 bits actuellement sur le chipset i820, qui risque d'avoir une durée de vie très courte... Intel n'avait pas changé la largeur de bus (64 bits) depuis 1993 ! Les analystes prévoient, du reste, un gros succès pour le Willamette. Côté RAM, cette gamme de Pentium devrait disposer d'un chipset supportant la Rambus mais aussi la RAM DDR, moins onéreuse et largement aussi efficace. En revanche, méfiance pour un autre petit nouveau, le Timna, qui devrait commencer à remplacer le Celeron mi-2000. Cette puce intègre en effet un chip graphique, qui à mon avis ne vaudra pas grand-chose pour les amateurs de jeux...

*We move the information that moves your world.* **adaptec**

# NOUVEAU EASY CD CREATOR 4 DELUXE

MP3

MUSIQUE

INTERNET

SAUVEGARDE

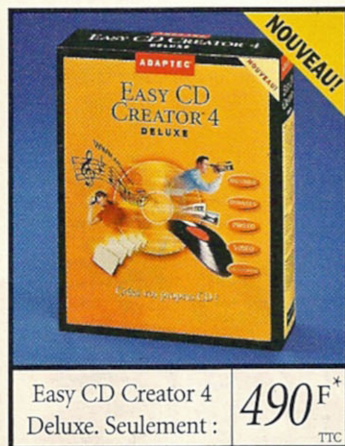
*Votre CD est servi !*

Vous avez un Mac? Demandez Toast 4 Deluxe.

## Votre graveur de CD va chauffer.

Easy CD Creator™ 4 Deluxe vous ouvre tout un nouveau monde de possibilités, bien au-delà de ce que permet le logiciel livré avec votre graveur de CD. Vous pouvez maintenant créer vos propres CD au départ de fichiers MP3, de vieux 33 tours ou de cassettes audio. Mais aussi retoucher, perfectionner et partager vos photos ainsi que vos séquences vidéo ou encore sauvegarder vos données importantes et les récupérer rapidement grâce au nouveau logiciel Take Two™. Tirez le meilleur parti de votre musique, vos données, vos photos et vos séquences vidéo avec Easy CD Creator 4 Deluxe. Pour vous aider à créer vos propres CD, le coffret contient également un étiqueteur de CD, des étiquettes et un câble pour connecter votre chaîne stéréo à votre ordinateur.

**http://www.adaptec-europe.com**




Easy CD Creator 4 Deluxe. Seulement : 490F* TTC

**Disponible chez Direct Price, Fnac, Surcouf ou chez votre revendeur habituel.**

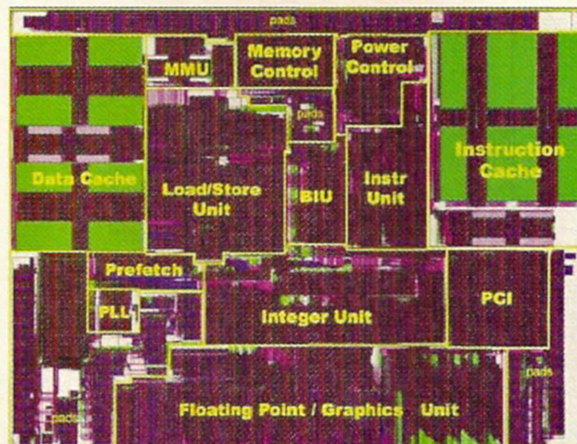


* *Prix de vente au détail conseillé, sujet à modification sans préavis.*

# TRANSMETA DÉVOILE SON JEU

**Voilà encore un petit nouveau dans l'arène sans pitié des fabricants de microprocesseurs. Après des années de spéculations, on sait enfin ce que bricole Transmeta au fond de ses labos californiens depuis 1995.**

Avec une équipe constituée de têtes aussi connues que Linus Torvald (à l'origine de Linux), Dave Taylor (co-créateur de Quake) ou David Ditzel (inventeur des processeurs Sparc de Sun, entre autres), les rumeurs allaient bon train. On sait maintenant que leur bébé, une gamme de processeurs nommée Crusoe, ne révolutionnera pas nos habitudes de joueurs. En tout cas pas tout de suite. Mais les implications à moyen terme sont alléchantes. Leurs produits sont déjà très intéressants pour les amateurs de machines de poche comme les Psion, Pilot, ou même les utilisateurs de portables. Ils ouvrent en effet la voie à une informatique mobile plus performante et plus... mobile. Bah oui, un portable c'est super, mais de préférence à côté d'une prise électrique vu ce que ça consomme. Les deux puces présentées ciblent des marchés différents. La TM3120, fabriquée en 0.22 micron et fonctionnant jusqu'à 400 MHz (ah oui, quand même) est destinée aux machines de poche et autres terminaux pour Internet (WebPad, etc.) et est déjà en production. C'est IBM qui la fabrique pour Transmeta. L'autre processeur, le TM5400, est destiné à des fréquences allant de 500 à 700 MHz (carrément) et sera en 0.18 micron. Il est prévu pour cet été et équipera des portables « lights ». Techniquement, ces deux puces sont impressionnantes : elles consomment en moyenne 1 watt contre 4 à 11 pour des Celeron ou Pentium III (mobiles) chez Intel ! À titre de comparaison, sachez qu'un Athlon ou PIII normaux mangent entre 25 et 30 watts... Les deux créations de Transmeta sont compatibles x86, et donc capables de faire tourner Windows et Linux facilement. La technologie employée pour leur conception fait appel à un principe nouveau appelé « code morphing ». Pour faire simple, disons que le jeu d'instruction de ces chips est assuré par une partie logiciel reprogrammable en cas de besoin et qui s'adapte à ce que vous faites. Le but est d'économiser au maximum l'énergie. Durant les démonstrations, une lecture de DVD sur un TM5400 a fait fonctionner celui-ci à 700 MHz, pour tomber ensuite à 400 MHz, soit une économie d'énergie de 41 %. C'est aussi pratique pour mettre à jour le processeur si on veut rajouter des fonctions, à la manière de ce que l'on fait pour les BIOS actuellement. Le marché ciblé est énorme et les concurrents se nomment AMD, Intel, Hitachi, ARM ou MIPS (entre autres). Une belle bataille en perspective pour imposer ces nouveaux venus qui coûteront entre 120 et 330 dollars selon les versions. Là où ça devient intéressant pour nous, c'est que plusieurs documents de Transmeta montrent clairement que la gamme Crusoe n'est qu'un premier pas. Ils ont les moyens d'intégrer plus de fonctions en hardware pour augmenter les performances et venir concurrencer AMD, Intel ou même Motorola pour les Mac. Vu le secret qu'entretient cette société, il est toujours difficile de prévoir ce qu'ils ont en tête. Seule donnée inconnue côté Crusoe, malgré l'annonce des fréquences de fonctionnement : personne ne sait encore vraiment quelles seront les performances réelles de ces puces. L'économie d'énergie, c'est bien beau, mais la puissance devra être un minimum au rendez-vous pour convaincre le public.

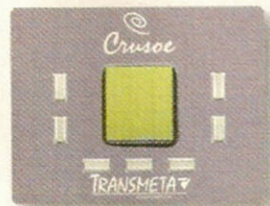


Le diagramme du cœur du modèle TM3120.


David Ditzel, le fondateur de Transmeta.

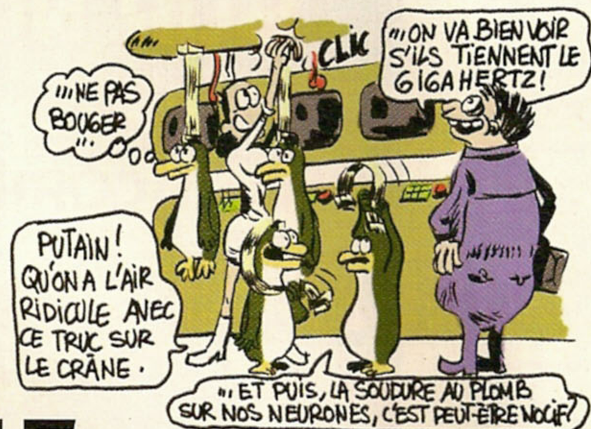
Crusoe





Les TM3120 et TM5400 côte à côte.






# Bien configurer une GeForce 256

**Alors comme ça, on a craqué pour la crème de la crème des cartes 3D actuelles ? Votre PC est équipé d'une GeForce toute neuve, avec RAM DDR de préférence ? Mais voilà, vous avez deux images par seconde dans Quake 3, et une envie de meurtre assez claire contre tous ceux qui vous ont dit que cette carte allait faire voler tous vos jeux 3D. Pas de panique, rangez-moi ce railgun, y a sûrement moyen d'arranger ça tranquillement...**

**Pourquoi ça plante ?** Avant même d'attaquer l'optimisation, il faut déjà aider ceux pour qui le problème est le plus grave. On achète sa carte, on rentre chez soit tout content, on installe le bébé et... rien. Le PC ne démarre pas, ou alors Windows fonctionne, mais le premier jeu 3D venu gèle la bécane, bref c'est l'enfer. Pourquoi ? Dans 90 % des cas, la faute en revient à la carte mère du PC. Les GeForce sont très exigeantes sur l'alimentation électrique fournie par le bus AGP. Elles demandent le maximum prévu par les spécifications officielles. Or, certains constructeurs de cartes mère ne les ont pas respectées. Seules solutions : essayer de se faire rembourser sa carte vidéo toute neuve ou mieux, changer de carte mère. Dans les deux cas, on est généralement bien énervé, mais malheureusement, vu vos e-mail, le problème est assez courant. N'hésitez pas à contacter Nvidia ou le constructeur de votre modèle pour savoir si votre carte mère fait partie de celles à éviter. Autre possibilité moins grave, vous avez installé des drivers trop anciens et buggés jusqu'à la moelle. Dans le cas des cartes à base de processeur Nvidia, il ne faut pas hésiter à mettre les drivers des constructeurs de côté pour se servir directement chez Nvidia. De plus, il arrive souvent que certains sites Web disposent de drivers plus récents que ceux offerts sur le site officiel de Nvidia. Au moment où j'écris cet article, les drivers de référence Detonator 3.76 sont disponibles sur **www.reactorcritical.com**, alors que Nvidia fournit toujours les 3.68 sur son site. L'utilisation de ces versions non officielles se fait à vos risques et périls, mais généralement, à part corriger des bugs, vous ne craignez pas grand-chose. Cela dit, les petits plus destinés à l'overclocking ont l'air absent de la version 3.76, donc les bricoleurs ne seront pas avantagés par cette version.

**Configurer son BIOS** La première chose à vérifier, c'est le BIOS de votre PC. Au démarrage de votre machine, il faut généralement appuyer sur DEL (« Suppr » en bon français), F10 ou F2 selon le type de carte mère. Les paramètres du BIOS peuvent parfois faire fonctionner une carte récalcitrante. Voici les principaux réglages (les noms peuvent un peu varier d'un modèle de BIOS à l'autre et sont toujours en anglais, désolé) :

Assign IRQ to VGA (ou vidéo) : à mettre sur Enabled ou Auto. Sans IRQ, la GeForce ne fonctionne pas.

Video BIOS cacheable : Disabled ou Default. Le gain de performances est nul et cela provoque souvent des problèmes ; à éviter.

Video BIOS shadow : Disabled. Comme dit au-dessus, aucun gain de performances et problèmes assurés.

VGA Palette Snoop/PCI Palette Snoop : Disabled. Ce sont des fonctions pour les vieilles cartes vidéo.

C8xxxx-CBxxxx shadow : Disabled. Inutile sur la GeForce.

AGP Aperture Size : détermine la quantité de RAM de votre PC accessible à la carte vidéo AGP. Généralement, égale à la moitié de la RAM totale de votre PC. Jouez avec cette valeur si votre PC plante souvent sans raison apparente. N'hésitez pas à tenter 256 Mo, même si votre PC n'a que 64 ou 128 Mo de RAM.

Sur les cartes mère à base de chipset Super-7 (pour K6-2 et 3), il y a quelques options de plus à vérifier :

Read around Write : souvent une source de plantage. À essayer tout de même (Enabled), les performances sont légèrement améliorées avec ce paramètre. À désactiver

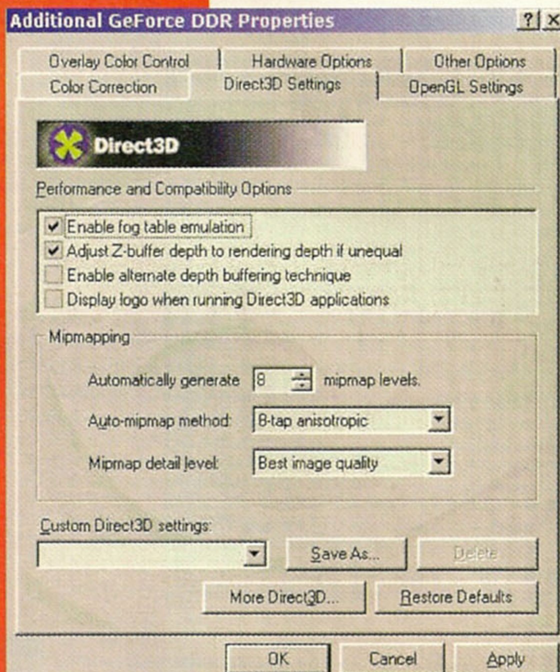
si le PC se met à planter.
Cache Pipeline Writes : autre source de plantages connue, surtout sur les cartes MVP3. À désactiver.
Cache Pipeline Reads : ce paramètre peut être activé sans problème dans la plupart des cas, même sur les chipset MVP3.

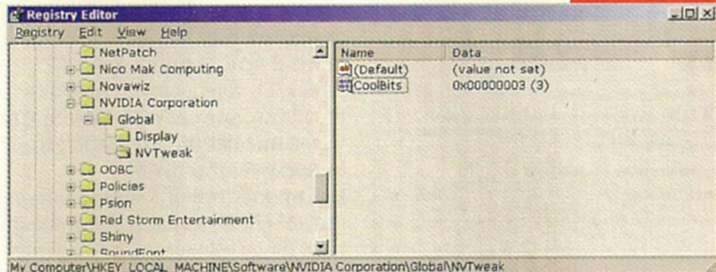
### Vérifier la vitesse du bus AGP

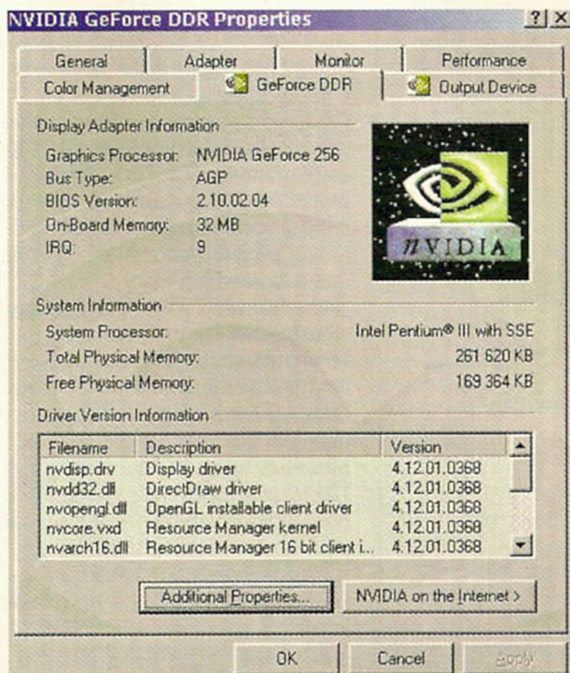
Si vous êtes du genre à overclocker votre PC avec un chipset BX, vous devez certainement jouer avec la vitesse du bus de votre PC. Or, celle-ci a une influence directe sur la vitesse du bus AGP qui est censée être de 66 MHz. Donc si vous passez votre bus à 100 MHz, n'oubliez pas d'activer la fonction AGP Multiplier sur 2/3 pour garder cette vitesse de 66 MHz. Plus vous augmentez la vitesse de votre bus, plus les problèmes arrivent. Non seulement des plantages, mais aussi une réduction de la durée de vie de la carte graphique, voire une destruction de celle-ci : à 133 MHz, votre bus AGP tourne à 89 MHz malgré le paramètre de réduction sur 2/3. On est loin des spécifications « normales ». Ne venez donc pas vous plaindre si ça fume... Idem avec des vitesses de bus de 75 MHz ou 83 MHz. Pour cette dernière, l'activation de la fonction 2/3 passe le bus à 55 MHz, ce qui est préférable pour la durée de vie de votre carte. Cela dit, les GeForce sont conçues pour les PC de dernière génération et semblent assez résistantes. Mais à 2 000 F le pari en cas de surchauffe, il y a de quoi hésiter.

### Installer ses drivers

Il arrive souvent que l'ancienne carte vidéo laisse des morceaux indésirables de ses drivers dans la configuration de Windows. La solution idéale serait de réinstaller Windows lors du changement de carte et d'utiliser les derniers drivers de référence Nvidia comme expliqué au début de cet article. Dans le cas d'une installation existante de Windows, sélectionnez d'abord le driver basique « Adaptateur VGA PCI standard », rebootez, puis installez seulement ensuite les drivers Nvidia. Pour activer les options cachées de ces drivers, il faudra éditer la base de registre avec le programme « regedit.exe ». Cherchez l'emplacement HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\NVIDIA Corporation\Global\NvTweak. Au besoin, créez la clef NvTweak. Une fois dans cette clé de la base, créez une valeur DWORD nommée « CoolBits » et mettez sa valeur à 3 en décimal. Il est maintenant possible d'overclocker sa carte directement par le driver ! Commençons par les paramètres normaux. Cliquez avec le bouton droit sur le bureau de Windows, sélectionnez « Propriétés », allez dans le panneau « Paramètres », puis cliquez sur le bouton « Avancé ». Ensuite, sélectionnez l'onglet « GeForce » puis « Propriétés supplémentaires ». Ouf ! On y est ! Passons rapidement sur la possibilité de régler les couleurs et la luminosité ; ça, vous devriez savoir à quoi ça sert.
Penchons-nous sur les « Paramètres Direct3D ». Notez au passage que la traduction française du driver Nvidia est assez amusante, mais je vais devoir parfois utiliser la version anglaise. Car certaines fonctions très intéressantes ne sont pas disponibles dans la VF du driver ou vraiment trop mal traduites !



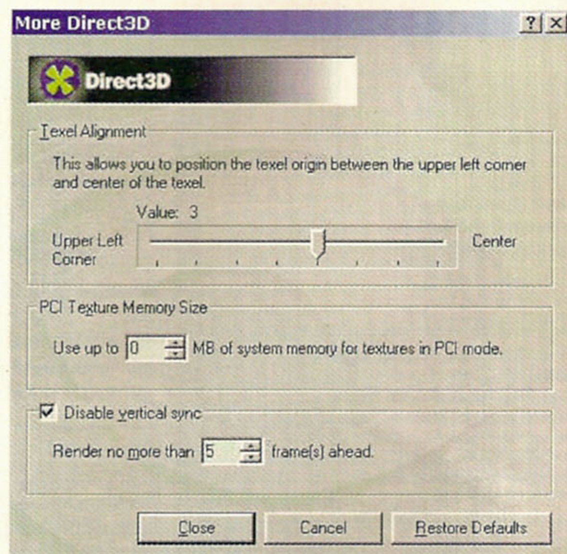



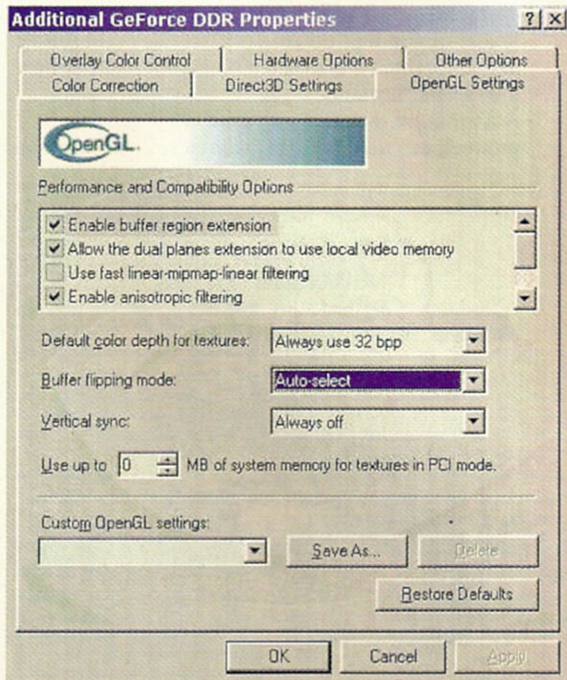

Activer l'émulation de table de brouillard : à activer pour éviter tout problème avec les jeux qui exploitent mal le brouillard dans Direct3D, tout en sachant que ça ralentit un peu l'affichage.
Utiliser le mode de compatibilité avec DirectX5 : non présent dans toutes les versions. Si l'option est proposée, attention : si vous la désactivez, certains jeux en on besoin pour fonctionner en 16 bits (FS 2000 par exemple).
Régler profondeur du tampon Z sur celle du rendu en cas d'inégalité : à activer, ce paramètre n'affecte pas du tout les performances.
Activer autre technique de mise en tampon de la profondeur : utile pour augmenter un peu la qualité de



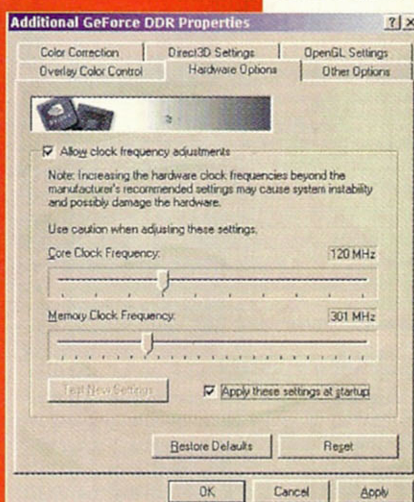
rendu 3D en 16 bits. Mais cela ralentit pas mal l'affichage pour pas grand-chose.
Générer automatiquement X niveaux de mipmap : réglez la valeur X sur 8. Cette fonction améliore le transfert des textures à travers le bus. En cas de problème avec un jeu, tentez 0.
Auto-mipmap method : si la valeur du dessus est sur 0, celle-ci ne change rien. Dans le cas contraire, cette fonction permet d'améliorer la vitesse ou le graphisme d'un jeu. 8-tap Anisotropic donne les meilleurs résultats graphiquement parlant, mais Bilinear est plus rapide, surtout sur les machines un peu limitées.
Mipmap detail level : permet de régler le niveau de détail des mipmaps. À laisser sur « best image quality » (qualité d'image optimale) avec la GeForce.



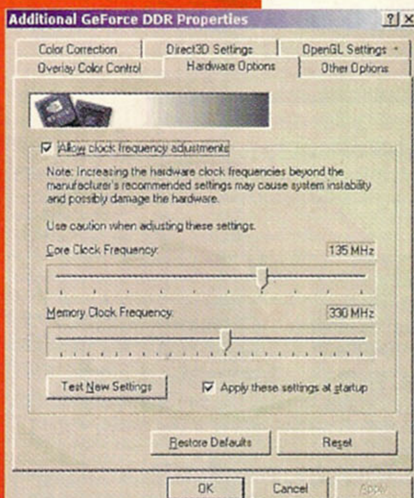

Cliquez sur le bouton « more Direct3D » ou « autres infos sur Direct3D » en français.
Texel Alignement : on ne touche à rien, la GeForce n'a pas besoin de ce paramètre destiné à affiner le placement des textures. De plus, jouer avec ralentit sensiblement l'affichage.
PCI Texture Memory Size : vu que votre GeForce est AGP, hop, mettez-moi ça sur 1 (idéalement 0, mais un petit bug des drivers oblige à se contenter de 1).
Disable Vertical Sync : permet d'accélérer certains jeux en ne synchronisant pas l'image sur le rafraîchissement d'écran. Cela peut être pénible avec certains titres mais très utile sur d'autres. À essayer.
Render no more than X frame(s) ahead : gardez la valeur 5 par défaut et baissez-la si vous avec une sensation de latence entre l'affichage et vos commandes (souris, clavier).




**A qui le tour ?** Hop, il est temps de passer à l'onglet OpenGL. Cette fois, ces réglages n'affecteront que les jeux 3D qui utilisent l'OpenGL, Quake 3 en tête.
Enable buffer region extension : pas mal de jeux ne prennent pas en compte ce paramètre, SAUF Quake 3 et les programmes de modélisation 3D. À activer pour bénéficier d'un gain de vitesse appréciable pour ces softs. Sinon, laissez-le désactivé.
Allow the dual planes extension to use local video memory : à activer si vous avez coché l'option du dessus pour gagner encore plus de vitesse.
Use fast linear-mipmap-linear filtering : encore une option à activer pour gagner de la vitesse, mais qui dégrade un peu la qualité d'image (rien de grave). À vous de voir ce que vous recherchez.
Enable anisotropic filtering : offre une qualité d'image meilleure. Permet d'avoir un filtrage des textures plus précis, mais au détriment de la vitesse.
Enable alternate depth buffering technique : à ne pas utiliser. Ce paramètre est censé augmenter la qualité d'image en 16 bits, mais il ralentit plus l'affichage qu'il ne l'améliore.
Disable support for enhanced CPU instruction sets : inutile dans 99 % des cas, cette option est à essayer à tout hasard si un jeu ne fonctionne pas chez vous.
Default color depth for textures : la plupart des jeux peuvent choisir directement la profondeur de couleur (16 ou 32 bits) utilisée, sauf des titres un peu anciens comme Quake 2. Ce paramètre permet donc de la fixer pour eux.




Buffer flipping mode : laissez ça sur auto-select. Ce mode détecte parfaitement les paramètres pour chaque application.
Vertical sync : comme pour le Direct3D, vous pouvez mettre ce paramètre sur « always off ». Si vous voyez une désynchronisation trop importante, réactivez-le.
Use up to X MB of system memory for textures in PCI mode : mais puisqu'on vous dit qu'elle est AGP la GeForce (enfin pour le moment). Mettez 0.




Avec l'astuce de la base de registre de tout à l'heure, un onglet Hardware Options apparaît.
Ce dernier permet de régler la vitesse de la RAM et du processeur de votre carte graphique GeForce. Joystick, moi et mes pingouins sommes hors du coup si votre PC sent le brûlé en jouant avec ce panneau de contrôle, que cela soit bien clair... Prêt ? Ok, cochez la case « Allow clock frequency adjustments » et redémarrez.
Le ventilateur de base des GeForce comme l'Annihilator Pro de Creative Labs, est suffisant pour pousser le chip plus loin que ses réglages d'usine. Mes tests m'ont permis d'atteindre 135 MHz pour la puce, et 330 MHz pour la RAM sans problème avec ce modèle. Soit environ 10 images/seconde de plus dans Quake 3 en 1024x768x32 bits ! Dans tous les cas, testez ces paramètres lentement, en augmentant les valeurs d'un mégahertz à la fois. Bonne chance !

# top HARD

**Cool, c'est encore Noël ! Si, si, Intel a décidé de nous faire un joli cadeau pour nous consoler en attendant le retour du soleil. 700 MHz pour le prix de 500 ! Tout ça grâce aux Pentium III 500 E, ceux qui ressemblent aux Celeron. L'intégration de la mémoire cache de niveau 2 dans cette puce et sa technologie 0.18 micron en font le processeur le plus overclockable depuis le Celeron 300A et son cousin le 366. Manque de chance, Intel fournit peu de processeurs ces derniers temps et les prix ont un peu remonté.**

**Doc Caféine**




L'idée de ce Top Hard est de vous apporter notre réponse à nous, en gardant à l'esprit que le matériel cité est celui que nous utilisons quotidiennement, et non pas de vous donner un listing des produits les plus performants dans chaque catégorie. Pour les connaisseurs, il pourra paraître incomplet ou trop peu exhaustif ; mais pour ceux pour qui le hard reste un obscur amas de termes techniques, il leur permettra de trouver une réponse synthétique pour chaque composant. On vous propose donc trois configurations que l'on estime cohérentes entre elles et qui doivent se prendre et se comprendre dans leur globalité. Ainsi, pour chaque élément, nous n'avons pas choisi un petit prix, un moyen prix et un gros prix, mais un élément qui permet à la configuration d'être performante. La config 1 fait environ 8 000 F (ce qui est un minimum pour prendre plaisir à jouer), la config 2 environ 12 000 F, la config 3 environ 16 000 F (voire un peu plus pour avoir le PC de rêve). Certains l'auront remarqué, les prix sont à la baisse. En effet, avec la concurrence, chaque catégorie de produit est tirée vers le bas. Dernier point : nous n'avons aucune prétention à l'exhaustivité, pour la bonne et simple raison que nous n'avons pas testé tous les matériels du marché (à l'exception des cartes vidéo). Ces configurations sont simplement des « config qui marchent » dans un environnement Windows 95 et Windows 98, composées d'éléments qu'on connaît et qu'on utilise. Libre à vous de les moduler à votre sauce.

## La carte mère

La solution d'un PC à base de carte mère Super Socket 7 est maintenant à proscrire. Tout nouveau PC digne de ce nom devra disposer d'une carte mère équipée d'un chipset Intel BX ou compatible, voire i820. Ce nouveau chipset pose malheureusement des problèmes côté RAM. Les cartes qui acceptent la SDRAM classique se montrent un peu plus lentes que des versions avec chipset BX. Du côté des cartes mère Slot A destinées à accueillir un Athlon d'AMD, Asus a fait un très bon boulot avec la K7M (1 200 F environ).

Config 1 Abit BF6 (Slot One), environ 850 F TTC

Config 2 Abit BE6 2.0, environ 1 100 F TTC (Slot One + UDMA66) ou ASUS P3B-F environ 1 100 F TTC

Config 3 Abit CH6 (i820 + DIMM) ou Asus P3C-2000, respectivement 1 100 et 1 300 F TTC

### Attention !

**Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions « boîtes ». Donc, pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt en vente par correspondance ou chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques.**

## Le disque dur

Les modèles 7 200 trs/min Ultra DMA sont maintenant à choisir, vu leurs prix ridicules. L'Ultra DMA 66 devient quasi omniprésent, ce qui n'est pas un problème puisqu'il est possible d'utiliser ces disques durs sur de l'UDMA 33 sans soucis.

Config 1 IBM 9,1 Go (UDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 900 F TTC

Config 2 IBM 13,5 Go (UDMA 66 à 7 200 trs/min), environ 1 100 F TTC

Config 3 IBM 22 Go (UDMA 66 à 7 200 trs/min), environ 1 700 F TTC

## La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN Party du week-end. Un réseau en étoile avec un Hub (voir Joystick n° 98) et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes est dans ce cas le meilleur choix.

Hub 8 ports RJ-45 10 Mo, environ 350 F TTC

Carte réseau Ethernet D-Link 10/100, environ 200 F TTC

## La carte son

Entre les cartes SoundBlaster Live 1024 et les modèles à base de Vortex 2 (VideoLogic Sonic Storm et Diamond MX300, par exemple), le choix vous revient, puisque ces cartes sont très proches en termes de qualité (voir Joystick n° 107). Malheureusement, la plupart des magasins ne proposent que les modèles de chez Creative Labs.

Config 1 SoundBlaster Live 1024 ou Aureal Vortex 2, environ 400 F TTC

Config 2 SoundBlaster Live! complète, environ 1 300 F TTC

Config 3 SoundBlaster Live! Platinum, environ 1 600 F TTC

## Le lecteur de DVD/CD-Rom

Les derniers lecteurs de DVD-Rom permettent de lire les CD-Rom en 32X ou 40X. Le Pioneer DVD 104S vient remplacer le 103 en haut de gamme. Il lit les DVD en 10X et les CD en 40X. De plus, il ne pose plus de problème de dézonnage, pour ceux qui veulent vraiment lire des DVD en provenance de toute la planète... Suffit de chercher sur le Net !

Config 1 Lecteur de CD-Rom IDE (entre 40X et 50X), environ 350 F TTC

Config 2 Lecteur de DVD IDE Pioneer 104S (10X et 40X/Slot In), environ 800 F TTC

Config 3 Lecteur de DVD SCSI Pioneer U03S (6X et 32X), environ 1 000 F TTC

## Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois, n'hésitez donc pas à investir un peu. En plus, c'est un des éléments clés de votre machine !

Config 1 17 pouces Iiyama A704HT, environ 2 200 F TTC, ou 17 pouces ViewSonic PT775, environ 3 000 F TTC

Config 2 17 pouces Iiyama A702HT,environ 2 500 F TTC, ou 17 pouces ViewSonic PT775, environ 3 000 F TTC

Config 3 19 pouces Iiyama A901HT, environ 4 100 F TTC

## Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V90. Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec leurs équipements.

Config 1 ELSA Microlink 56K Interne, environ 250 F TTC

Config 2 Sporster Message Plus externe de 3Com, environ 650 F TTC

Config 3 Message Pro externe 56K de 3Com, environ 800 F TTC

## La carte vidéo

En attendant les prochaines 3dfx (qui ont intérêt à être très bonnes, vu leur retard sur la concurrence) et la prochaine génération de Nvidia, le choix redevient assez simple, étant donné les prix. Nvidia règne en patron sur le marché des joueurs pour le moment, avec des rapports qualité/prix très intéressants.

Config 1 Carte AGP à base de TNT2 Ultra, environ 1 000 F TTC

Config 2 Carte AGP à base de GeForce 256 SDRAM, entre 1 200 et 1 700 F selon les modèles et la RAM (16/32 Mo)

Config 3 Creative Labs Annihilator Pro (GeForce 256 DDR), environ 1 900 F TTC

## La RAM

Ah, les fabricants de RAM vont nous faire aimer l'an 2000, eux ! Les prix continuent gentiment de baisser et reviennent dans des fourchettes très acceptables. Plus aucune excuse pour vous traîner avec 64 Mo... N'oubliez pas qu'il vaut mieux dépenser plus et être certain de la qualité de sa RAM : achetez de la marque (Samsung, Micron, etc.), ça limite les problèmes !

Config 1, 2 et 3 128 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz/133 MHz, de 1 000 F à 1 300 F TTC selon les magasins et la marque

## Le processeur

Le choix se résume entre AMD et Intel, avec un problème de gamme chez chaque constructeur : K6-3 ou K7 chez AMD, Celeron ou PIII chez Intel. Les meilleurs rapports performances/prix pour le jeu sont maintenant dans le camp d'AMD, et l'arrivée de cartes mère K7 performantes renforce encore l'attrait d'une solution à base de processeur Athlon.

Config 1 Celeron 500 (socket 370), environ 1 000 F TTC

Config 2 Athlon 500 (1 500 F TTC) ou Pentium III 500E, environ 1 800 F TTC

Config 3 Pentium III 650E, environ 3 800 F TTC ou Athlon 700 MHz, environ 3 800 F TTC

# C'est le Delco

**L'ordinateur de guidage du LEM emmenant Armstrong sur la Lune disposait de seulement 8 Ko. Lors de la descente, la saturation de cet ordinateur obligea les astronautes à passer en mode manuel. Depuis Apollo 11, rien n'a changé ; c'est toujours à nous d'être capables de suppléer ou réparer la machine quand elle lâche. Même si se contenter de jouer est de moindre conséquence qu'une balade au clair de Terre, quelques tuyaux sont toujours les bienvenus. Le « Delco » est là pour ça. Envoyez vos questions techniques, suggestions, commentaires, etc. à : C'EST LE DELCO, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.**

## AJOUTER UN DISQUE DUR DE GRANDE CAPACITÉ

La taille des programmes ne cesse d'augmenter. Les jeux qui s'octroient 400 ou 500 Moctets sont de plus en plus fréquents, avec comme résultat, un disque dur bien encombré. Le moyen le plus simple de pallier ce manque de place est d'ajouter un second disque dur à votre ordinateur favori. La grande majorité des PC utilisent des disques durs de type ATA/EIDE ; nous ne couvrirons que ce cas de figure (les disques dur SCSII sont surtout utilisés en milieu professionnel). Voici comment procéder :

### A) CHOISIR UN DISQUE DUR

Pour éviter les incompatibilités, essayez de vous procurer un disque dur de même marque que celui déjà présent dans le PC. Le choix d'un disque dur est dicté par un compromis capacité/performances et limitations du BIOS de la carte mère qui le recevra, ainsi que du système d'exploitation à utiliser. Pour ce qui est de l'aspect capacité/performances, à prix équivalent, il faut chercher la taille maximale, en tenant compte des facteurs suivants :

- La densité d'enregistrement des données

La rapidité de transfert de données est d'autant plus élevée que la taille du disque dur est grande : plus la densité de données est forte, moins il faut de temps aux têtes de lecture pour les lire, les données étant plus proches. Cette indication n'est pas à prendre au pied de la lettre, car on peut augmenter la capacité d'un disque dur sans toucher à la densité d'enregistrement, juste en ajoutant des plateaux magnétiques supplémentaires.

- La vitesse de rotation

La vitesse de rotation est importante. Plus elle est élevée et plus le temps de latence est faible, ce qui améliore la rapidité de lecture des blocs de données discontinus. On ne trouve plus actuellement que des modèles 5 400, 7 200 ou 10 000 trs/min, les anciens disques durs 3 600 et 4 200 trs/min sont obsolètes.

- Le type d'interface

Au fil du temps, les disques durs IDE (l'IDE est un standard constructeur créé par Western Digital et Compaq) ont évolué, passant à l'interface EIDE, puis à l'UDMA33, et enfin dernièrement à l'UDMA66, ce dernier étant bien entendu le plus performant. Notez que même si vous disposez d'un disque dur UDMA66, il vous faudra une carte mère ou un PC reconnaissant l'UDMA66 pour exploiter le nouveau disque dur au mieux de ses possibilités. Le bon côté des choses est que les disques durs récents sont compatibles et utilisables avec les versions plus anciennes d'interface. Une unité UDMA66 est donc compatible UDMA33, mais aussi EIDE et IDE. On peut donc parfaitement utiliser un disque UDMA66 avec une vieille carte mère dotée d'une interface EIDE de base, mais cette dernière ne saura exploiter correctement que les fonctionnalités du mode EIDE (un disque dur UDMA33 suffit alors largement).

- Autres paramètres

Il existe d'autres caractéristiques intéressantes, comme le temps d'accès du disque dur (le plus faible possible, mais les diverses marques de DD atteignent souvent des valeurs similaires) ou la présence d'une mémoire cache dans le disque dur même.

### B) LES BARRIÈRES DE TAILLE

La taille des disques durs a beaucoup progressé au fil du temps. Hélas, les principaux fabricants de systèmes d'exploitation et de BIOS pour PC ont toujours vu trop « petit » pour ce qui est de la taille des disques durs utilisables. Résultat, plus un PC est ancien, plus il risque d'être limité à une taille de disque dur restreinte. Il existe principalement trois « barrières » : 528 Mo, 2,1 Go et 8,4 Go (1) liées au BIOS. Aucune de ces limites ne touche les cartes mère ou PC fabriqués en 1999-2000. La limitation à 8,4 Go concerne les machines de la période 1997-98 environ. La limite à 2,1 Go touche les PC 95/96, alors que les 528 Mo max ne concernent que les PC antérieurs au Pentium (486...). Comme le BIOS d'un PC, le système d'exploitation peut aussi faire obstacle au montage d'un gros disque dur. Cet inconvénient apparaît surtout pour les disques durs de taille supérieure à 8,4 Go. Les systèmes d'exploitation qui ne savent pas gérer les fonctions BIOS étendues d'une carte mère, et ne proposant pas non plus de mode FAT32, sont incapables de gérer les disques de grande taille (pas de problème à partir de W95 OSR2 ; des problèmes par contre pour tout ce qui est plus ancien : DOS 6.xx, Windows 3.1, OS/2 Warp...). La limitation la plus importante entre BIOS carte mère et système d'exploitation détermine la taille maxi possible de disque dur. Bref, un passage à W98 s'impose, si vous en êtes aux premiers Windows.

### C) SAUTONS LES BARRIÈRES

Comment tester le BIOS ?

Référez-vous à la date du BIOS affichée au démarrage. Autrement, allez dans le SETUP à la configuration du disque dur. Si vous ne disposez pas d'un mode LBA, CHS ou ne pouvez dépasser 16 en nombre de têtes (heads), votre BIOS ne reconnaît pas les unités de plus de 528 Mo. Si les

réglages SETUP du disque dur ne dépassent pas 4095 « cylindres », vous êtes bloqué par la limite à 2,1 Go. Vous pouvez aussi entrer manuellement les paramètres les plus élevés possibles et voir la taille affichée (cf. Joystick n°104). Les fabricants de disques durs proposent aussi leurs propres utilitaires de test. Si votre BIOS rencontre une des limitations de taille et que vous désirez quand même installer un gros disque dur, il existe diverses solutions, classées ici par ordre d'intérêt décroissant :
Mise à jour par flashage du BIOS : la meilleure solution, si le fabricant de votre carte mère propose une version de votre BIOS dépassant la limitation (prenez toutes précautions utiles avant de flasher le BIOS de votre carte mère).
Utiliser une carte contrôleur EIDE séparée, dotée de son propre BIOS plus moderne. Inconvénients : carte parfois difficile à trouver ; utilise un des connecteurs PCI de votre PC et oblige à désactiver le contrôleur intégré au PC. Avantage : ces cartes sont souvent plus performantes que l'interface intégrée à la carte mère.
Utiliser un pilote logiciel spécial, qui se charge avant le système d'exploitation et patche le BIOS. Voyez les utilitaires téléchargeables, sur le site Internet de votre fabricant de disque dur (EZ-Drive pour W. D., etc.). Configurer le disque dur au maximum permis par votre BIOS : cette manip est parfois envisageable (si le disque dur offre cette fonction au niveau des cavaliers). Le disque dur fonctionnera, mais sur une fraction de sa capacité réelle.

### D) LE MATÉRIEL

Avant de vous lancer, vérifiez que vous disposez soit d'un connecteur libre sur le câble en nappe du disque dur existant, soit d'un câble en nappe supplémentaire. Si votre carte mère reconnaît l'UDMA66 et que vous montez un disque de ce type, il faut un câble en nappe blindé spécial (câble de 80 fils, généralement reconnaissable à la couleur bleue d'un des connecteurs) sinon, avec un câble standard, il ne fonctionnera au mieux qu'en mode UDMA33. Vérifiez aussi que vous disposez d'un connecteur d'alimentation libre (sinon, achetez un câble à connecteur supplémentaire en « Y »). Enfin, n'oubliez pas d'obtenir la visserie nécessaire à la fixation (les vis de disque dur sont d'un modèle spécial).

(1) Ces tailles sont en Moctets et Go décimaux. En effet, les fabricants de disques durs comptent en MB (Moctets) de 1 000 000 octets (10 puissance 6) et non 1 048 576 octets comme les Mo binaires (2 puissance 20) utilisés pour les calculs mémoire, car cela gonfle faussement la capacité de leurs disques. Moralité, l'espace disponible pour les logiciels (codés en binaire) est plus faible (un 10,2 Go décimal n'est qu'un 9,7 Go binaire) et les barrières BIOS se présentent réellement à 504 Mo, 1,97 Go et à 7,88 Go d'un point de vue binaire.

### E) CONSEILS

À chaque manipulation du disque, travaillez hors tension, câble secteur débranché. Attention à l'électricité statique, tenez l'unité par son boîtier, et non par le circuit imprimé. Pour des raisons d'accessibilité à l'arrière du disque dur, ne fixez pas celui-ci à sa place dès le départ (vous le ferez une fois le disque prêt). Au contraire, si la longueur des câbles le permet, posez le disque dur à plat hors du PC en intercalant une feuille de matériau isolant (bristol...) pour éviter les courts-circuits. Attention, un disque dur est fragile.

### F) LES CAVALIERS

Quand on dispose de plusieurs disques, leur ordre est défini par des cavaliers à l'arrière de chaque unité. Depuis l'EIDE, un PC accepte quatre unités maximum, organisées par deux sur chacun des deux canaux disponibles. Un canal ne peut comporter autre chose qu'une unité maître (master) et esclave (slave) s'il est relié à deux disques durs. Par contre, s'il n'y a qu'un seul disque dur sur un même câble de données, le disque doit être en mode « seul » (Single ; normalement aucun cavalier de sélection). Les informations de position des cavaliers sont souvent marquées sur le boîtier du disque dur. Notez que le disque maître sur le canal 1 est toujours celui de démarrage (le canal 1 est dit primaire, le 2 secondaire). Avec deux disques durs, l'idéal est un branchement sur le même câble en canal 1 (nouveau disque en mode esclave et ancien disque en maître). Il est également possible de mettre le nouveau disque sur le canal 2, en mode « single » s'il est seul, ou en mode « master » s'il le partage avec une autre unité (à mettre en « slave »).

### G) LES CÂBLES

Le connecteur d'alimentation dispose d'un détrompeur et sera donc toujours dans le bon sens. C'est un peu plus délicat pour le connecteur du câble en nappe, qui n'a pas toujours de détrompeur (évitez de le mettre à l'envers ou décalé). Regardez bien ce câble, un des fils est marqué (trait rouge, pointillé...) tout du long. Cette marque repère le fil 1. Examinez l'arrière du connecteur du disque dur : vous devriez voir un petit « 2 », peu visible d'un côté du connecteur, et un « 40 » à l'autre bout. Le fil marqué du connecteur va près du « 2 ». N'hésitez pas à vous inspirer du montage de l'unité déjà présente dans le PC.

### H) CONFIGURER LE SETUP

Une fois cavaliers et câbles prêts, passons à la mise en service. Rebranchez et allumez le PC. Avant que Windows ne démarre, allez au menu de SETUP (touche ESC). Allez ensuite au menu gérant l'interface IDE (Integrated peripheral ou équivalent). Vérifiez que tout ce qui concerne l'interface IDE ou le disque dur (HDD) est en mode AUTO (IDE PRIMARY SLAVE, IDE SECONDARY SLAVE... IDE HDD BLOCK MODE) ou en mode « enabled ». Revenez au menu principal du SETUP. Dans 99 % des cas, il existe une recherche automatique de disque dur (AUTO IDE, HDD AUTODETECT...). Si elle n'existe pas, il faut rentrer à la main les paramètres du disque dur (marqués sur le capot du DD : nombre de têtes, nombre de cylindres...), après avoir choisi un disque « user defined » (défini par l'utilisateur). Si vous l'avez, employez l'auto-detect (ne touchez pas aux réglages de votre autre disque). Normalement, les paramètres de géométrie du disque dur seront trouvés et la taille correcte affichée (voir note 1). Sauvez les nouveaux paramètres SETUP, puis sortez.

### I) DES PROBLÈMES ?

Si le disque dur n'est pas bien reconnu au SETUP, que le démarrage est anormal ou que le SETUP affiche une taille très inférieure à celle visée, ne vous affolez pas. Éteignez, débranchez le PC et vérifiez les câbles, ainsi que tous les cavaliers des unités reliées aux deux canaux EIDE. Reportez-vous au paragraphe (C). Si vous devez utiliser un patch logiciel du BIOS, voyez les instructions du logiciel. Parfois, il existe des incompatibilités entre disques durs de marques différentes. Dans ce cas, regardez si vous ne disposez pas de positions de cavaliers spécial conflit (voir la documentation papier de votre disque dur, ou sur le site du fabricant). Un changement de canal IDE ou de position « maître/esclave » résout souvent le problème.

### J) PARTITION

Après un démarrage normal, il reste à partitionner et formater le nouveau disque dur. Bootez, quittez Windows pour redémarrer en mode DOS. Tapez FDISK pour lancer l'utilitaire de partitionnement. Acceptez le choix FAT32. À présent, modifiez le lecteur de disque dur en cours (option 5) pour qu'il désigne le nouveau disque dur (ne bricolez pas par erreur votre autre disque !). Vous n'avez plus qu'à créer une ou plusieurs partitions de la taille qui vous convient. Ayez à l'esprit que si vous créez une nouvelle partition principale, vous allez chambouler l'ordre de vos unités, car Windows range en premier la première partition principale, suivie de la seconde, et seulement ensuite les partitions logiques appartenant à la partition étendue. Bref, si votre vieux disque comporte : C: = p. principale, D: et E: = lecteurs logiques, le nouveau disque formaté en entier comme 2e partition principale deviendra D:, alors que D: et E: se changeront en E: et F: ce qui risque d'être ennuyeux, vu que les chemins d'accès sauvés par vos divers logiciels ne correspondront plus (la modification manuelle des chemins risque d'être assez fastidieuse). Le plus simple est donc de créer une partition étendue (qui se mettra sans rien changer et dans l'ordre alphabétique, derrière les partitions de l'autre disque dur) à répartir en une ou plusieurs partitions logiques.

### K) FORMATAGE

Une fois tout l'espace du disque dur partitionné, sortez de FDISK, rebootez et formatez les partitions pour les rendre exploitables. Attention ! pas de formatage en aveugle. Assurez-vous qu'il s'agit bien des nouvelles partitions, en vous positionnant dessus (tapez le nom de la partition, puis Entrée) et essayez un DIR. Si vous obtenez un message « type de media non valide... », c'est tout bon. Sortez par l'option « échec ». Allez sur C:, puis tapez: FORMAT X: où X est le nom de la partition repérée. Si le DIR révèle l'existence de fichiers, ne formatez surtout pas, c'est votre autre disque dur ! Répétez le processus jusqu'à ce que toutes vos nouvelles unités soient formatées. Il ne reste plus qu'à débrancher le PC et monter soigneusement le nouveau disque dans l'une des baies vides de votre boîtier.

# télex

Le site officiel du clan TeamFrX :
http://www.teamfrx.org/

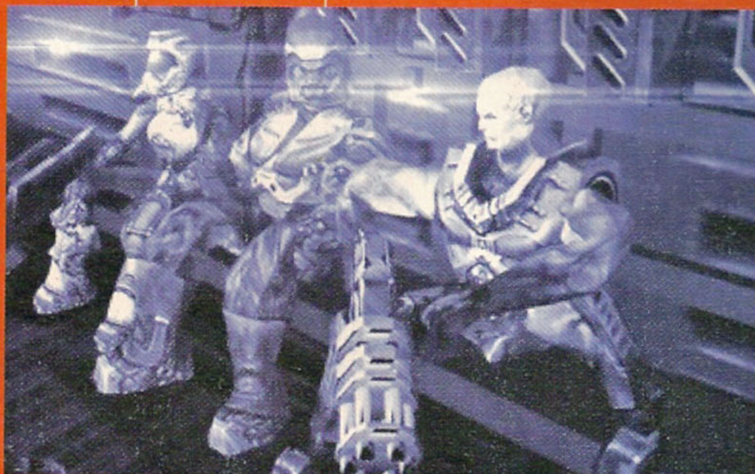
Si vous aimez les jeux de simulation et les Apéricubes, vous vous devez d'aller faire un tour sur Simactu, un site en français entièrement dédié aux jeux ultra réalistes :
http://www.simactu.com/

CE MOIS-CI, À JOYSTICK, NOUS AVONS UN PEU DÉLAISSÉ COUNTER-STRIKE POUR NOUS PENCHER SUR QUAKE 3, SUR LES FUTURS JEUX MASSIVEMENT EN LIGNE, SUR ROGUE SPEAR ET SUR WASTELAND. C'EST MALIN, MAINTENANT ON S'EST PRIS UN TOUR DE REIN.

iansolo@joystick.fr

## Frag la mariée 2.0

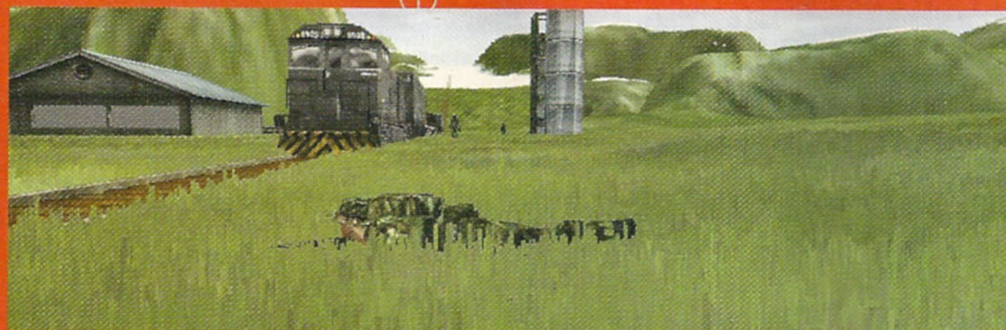
Le mariage idiot de la semaine s'est déroulé sur un serveur faisant tourner le jeu Quake 2. Avec des mariés virtuels, des témoins et un ministre qui avaient respectivement revêtu les skins appropriées. Les deux époux ont dit oui en chat. Ils ont déclaré que leur plus grande peur était que l'un des témoins présents soit pris d'une folie de joie et se mette à arroser l'assistance à coups de rocket launcher. Le juge qui les a mariés civilement aurait été ennuyé d'avoir à recommencer la cérémonie en lisant toutes les litanies sur la console.





# NeT NEwS

## SchWarZKopff m'a tuer





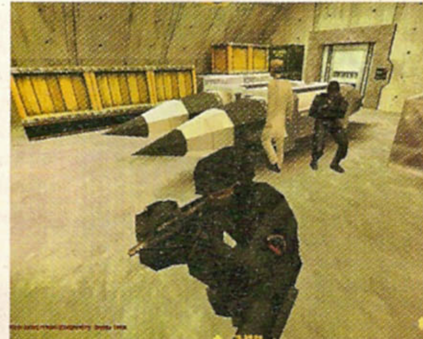
Chaque fois que l'on voit un jeu de Novalogic, on se dit : bon cette fois, c'est la fin, ils n'oseront plus à nouveau nous balancer un moteur Voxel après ce jeu-ci. Ce raisonnement est tout à fait absurde, je viens de m'en apercevoir. Tout d'abord parce qu'ils aiment vraiment leurs moteurs remplis de pixels, et aussi parce qu'ils ont l'air d'apprécier le fait que leurs jeux, par ailleurs très bons, rament sur des PIII 500. La deuxième raison qui me fait dire qu'on va encore en bouffer pendant des siècles est cette news : une escouade de l'U.S. Marine Corps joue dans le plus grand secret contre nous sur les serveurs Novalogic. Cela a été confirmé officiellement par le sergent George Cadwell de l'USMC qui est en train de mettre sur pied un régiment d'entraînement pour faire les choses en interne au lieu de buter du civil virtuel. Ce dernier espère que toutes les forces des U.S. Marines utiliseront ce soft. Bien sûr, après, il faudra leur apprendre la différence entre un ennemi et un gros pixel, mais ça, c'est une autre paire de manches. Alors bon, si vous vous faites sniper par des garçons postés à 2 km d'une balle dans la cornée, vous saurez de qui ça vient.

# CS6 au meNu

Comme à l'accoutumée, quasiment toute la rédaction sera au rendez-vous lors de la sortie prochaine de la sixième version de Counter-Strike, l'add-on gratos d'Half-Life. Ces coyotes de développeurs du www.counter-strike.net ont, comme à leur habitude, été avares en paroles quant à ce qu'allait devenir la nouvelle version bêta de leur mod. Tout d'abord, CS6 contiendra deux nouveaux types de jeu : le premier, Assassination, est un grand classique (de TFC en tout cas) puisque les counter-terrorists devront escorter un VIP jusqu'à une zone sécurisée. Bien entendu, les terroristes, mués en tueurs joueront gaiement avec leur fusil arctic à ce qu'on peut appeler « la balle au Kennedy », une variante cruelle de nos jeux d'enfants. Dans Escape, le second mod, le but sera pour les terroristes de se faire la malle d'un bâtiment fortifié encerclé par les contre-terroristes. On a vu que c'était très faisable dans un Boeing en Afghanistan, mais bon, un bâtiment, on sait pas encore. La mauvaise nouvelle, c'est que les terroristes ne pourront pas s'acheter d'armes, mais qu'ils pourront en piocher dans un rack situé dans l'immeuble. À coup sûr, ils vont proposer des pistolets à eau. Lorsque la moitié des terroristes réussiront à s'échapper, ces derniers gagneront. Reste à savoir ce qui va empêcher les Ct de rentrer dans cette zone. Du côté purement technique, CS6 s'annonce assez grandiose. On note par exemple l'introduction de surfaces plus ou moins poreuses au contact des balles. Ainsi, suivant le matériaux dont elles sont faites, elles pourront arrêter net une bastos ou, a contrario, n'offrir aucun abri. Un tout nouveau dynamisme pourra être introduit dans le jeu, avec notamment des véhicules automatisés et d'autres animations rigolotes.





# télex

Le flot de mods pour Half-Life ne tarit pas. Pour preuve, Rebellion et Vengeance, deux nouvelles extensions développées par des petits frenchies :
http://vengeance.altajeux.com/hl.htm

# télex

Des jeux sur TI92 ? Eh oui :
http://perso.wanadoo.fr/ti92-ti89.miclo/framefr.htm

# PasSeisMe

Les joueurs en réseau de Baldur's Gate (il y en a encore, on le sait) ont pu remarquer des plantages ou des bugs lorsqu'ils essayent de joindre une session multiplayer. Cela est tout simplement dû à DirectX7.0. Bioware est en train de développer un patch pour corriger tout ça. Le jeu fonctionne parfaitement avec DirectX6.1. Je dis ça pour les plus conservateurs d'entre nous.



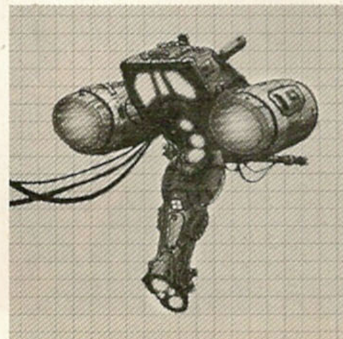
# Mankind Retard v.2.000

On commence à s'inquiéter sérieusement pour Mankind, à qui le passage du millénaire n'a pas l'air d'avoir fait du bien. Bilan provisoire 2000 : le fonctionnement des cités (principale source de revenus dans le jeu, rappelons-le) est arrêté depuis plus d'un mois ; le mois de janvier a vu passer plusieurs grosses plantades, obligeant les développeurs à reprendre des sauvegardes de l'univers revenant quelques jours en arrière ; comme nous le relations le mois dernier, un petit programme de hack circulait et permettait de consulter à loisir la base de données de l'univers ; la version 1.6 qui devait être lancée en même temps que le début des abonnements est pour l'instant perdue au fond d'un trou noir. Et pour couronner le tout, à l'heure où j'écris, cela fait 10 jours que les serveurs sont coupés en raison d'une opération de maintenance et de développement. Heureusement que les abonnements ne sont pas décomptés pendant ce temps, parce qu'il y aurait de quoi s'échauffer les sangs. D'ailleurs, je vais aller prendre ma température, là. Aïe !



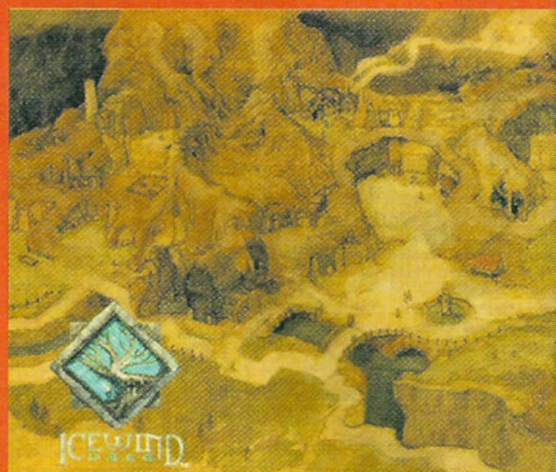

# La petite équipe qui monte

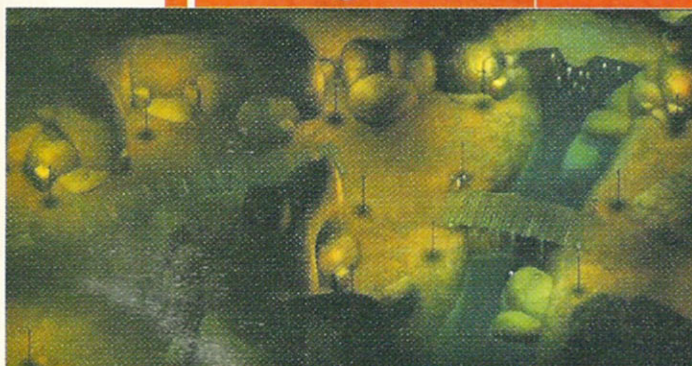
Le mois dernier, Gooseman, l'auteur du mod pour Half-Life Counter-Strike mentionnait dans son interview sa collaboration avec l'équipe de Barking Dogs. On va entendre parler de ces p'tits gars de Vancouver (Canada), puisqu'après avoir filé un coup de main à Valve sur Half-Life et Team Fortress Classic, puis participé à Counter-Strike, les voilà devenus responsables du premier add-on pour Homeworld : Cataclysme (voir news). Miam et Slurp.



# Icewind, vite !!!

Bioware vient de lâcher quelques informations sur les lieux que l'on pourra visiter dans le très attendu Icewind Dale. Tout commencera dans la même ville de départ : Easthaven, une sorte de Britain bien grande. Dix autres villes seront représentées dans le jeu. À quelques lieues de là, on trouvera le Val des Ombres, rempli de cryptes (habitées par le genre de personnes vivant habituellement dans les cryptes), un temple d'un Dieu oublié (donc sans nom puisque oublié), une forteresse de nains mise à sac par des monstres il y a des siècles, comme la Moria, le Glacier de Wyrmtooth, un endroit rêvé pour les sports d'hiver et la luge. Il y aura aussi une ville très champêtre puisque construite entièrement dans les racines d'un arbre gigantesque (voir photo). Un donjon construit dans un volcan, appelé l'Œil du Dragon, et j'en passe. Les photos et les dessins préparatoires, comme vous pouvez en juger, donnent l'eau à la bouche.



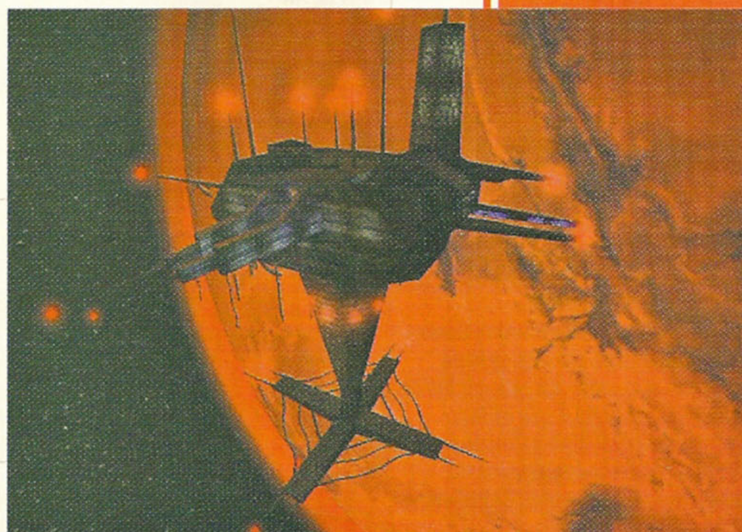



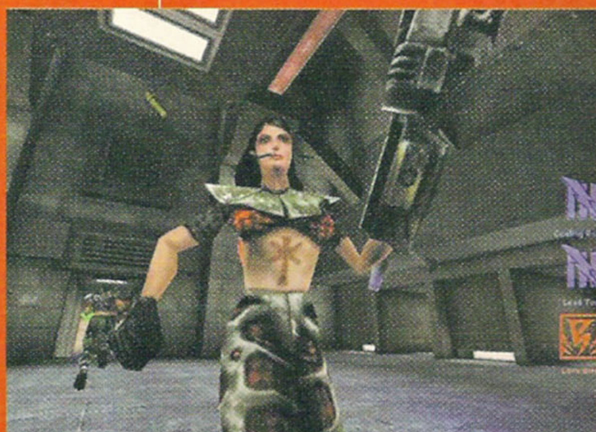


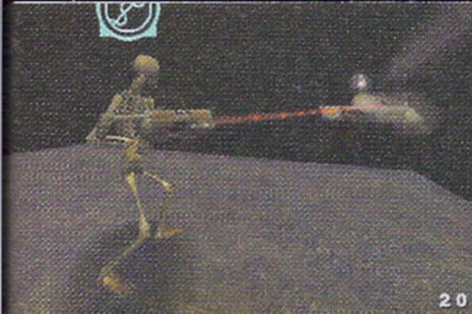
# Tournoi à beaucoup

Un nouveau venu dans les mondes multijoueurs persistants à beaucoup : Unreal Tournament Dark Sector. Faut dire que face aux ventes de Quake 3, les coyotes d'Unreal ont l'air de se chercher un peu. L'idée de faire un massive multiplayer universe à partir d'un jeu nanti de si peu d'historique ou de background peut s'avérer un pari très risqué. Mais qu'importe, souhaitons leur bon vent dans ce domaine car au moins, s'il n'arrivent pas à trouver assez de joueurs, ils pourront toujours le peupler de leurs bots, sans conteste les meilleurs techniquement parlant. Enfin on trouve quand même quelques idées pas trop mauvaises : le monde de Dark Sector sera tout simplement l'espace, où les joueurs se retrouveront sur des mondes tels que des stations orbitales, des lunes ou des planètes. Un système de réputation que les joueurs pourront acquérir sera instauré, ainsi qu'un système de profession (gladiateur, chasseur de primes ou boulanger). On pourra bien sûr se battre contre les bots, et les joueurs seront dotés de nouveaux pouvoirs comme la capacité de voler. Les player killers seront gérés (le contraire aurait été un comble pour un Quake-like) et il sera possible de se faire quelque argent en pariant sur des matchs organisés. Bigre que je dis.









TANDIS QU'IVAN LE FOU NOUS REGARDAIT COMME SI NOUS ÉTIONS DES DÉBILES MENTAUX, NOUS NOUS SOMMES TRUCIDÉS DE BON CŒUR À COUPS DE RAILGUN SUR Q3DM17 PENDANT DE LONGUES HEURES. ET ON EN PROFITE POUR VOUS DONNER QUELQUES CONSEILS DESTINÉS À AMÉLIORER VOS PERFORMANCES DANS CE JEU.

# OPtiMISer Son QUAKE 3

Ackboo

Pour être bon à Quake 3, vous diront les acharnés, il faut s'entraîner, s'entraîner et encore s'entraîner. Apprendre à viser rapidement, à anticiper les mouvements de l'adversaire, connaître les cartes par cœur, se conditionner à ramasser les armures et autres megahealth, ça, on ne peut pas le faire à votre place, ce sont des choses qui viennent avec l'entraînement, en y jouant 15 heures par jour s' il le faut, et en faisant des pompes tous les matins avec ses petits doigts pour se les muscler. Pas plus de 9 heures de pompes par jour, hein. En revanche, il existe quelques petits trucs à connaître pour gagner des frags par-ci par-là et jouer dans les meilleures conditions possibles. Par défaut, Quake 3 propose un champ de vision de 90 degrés. Pour repérer ses ennemis plus facilement et pour ne pas être perdu lors des combats rapprochés où l'adversaire peut tourner autour de vous, il est conseillé d'avoir un champ de vision plus grand, par exemple de 100 ou 120 degrés. Pour régler le champ de vision à 120 degrés, il suffit de taper à la console « \cg_fov 120 ». De la même manière, si vous trouvez que le zoom par défaut est trop puissant, vous pouvez le diminuer et le mettre, par exemple, à 50 degrés, en tapant « \cg_zoomfov 50 ». Il grossira ainsi deux fois moins, vous permettant de mieux contrôler vos déplacements pendant que vous l'utilisez. Enfin, vous pouvez choisir de ne pas afficher les armes, qui cachent une bonne partie du champ de vision. Pour cela, toujours à la console, tapez « \cg_drawgun 0 ».







De haut en bas : un FOV de 90 degrés (par défaut), 120 degrés (pour les winners) et 180 degrés (pour les polios).



Les lumières dynamiques, c'est super beau, mais ça bouffe plein de cycles CPU ; pensez à les désactiver si votre jeu rame un peu.

## Des FPS À FOISON

Un moyen facile d'améliorer immédiatement ses performances à Quake 3 est de jouer avec plus d'images par seconde. Pour les connaître, vous pouvez tapez « \cg_drawFPS 1 » à la console, le nombre d'images par seconde s'affichera alors en haut à droite. En dessous de 40 fps, on peut dire que vous ne jouez vraiment pas dans des conditions optimales pour le massacre. Là, pas de secret, il faut réduire sa résolution (le 640x480 est largement suffisant, même sur un gros 19 pouces) et mettre les détails des textures au minimum. Pour gagner encore plus de fluidité, passez en couleur 16 bits et, soyons fous, désactivez toutes les options graphiques en les mettant sur off dans le menu Setup – Game options, à part le « Simple Items », qu'il faut laisser sur On (il remplace les items 3D par des icônes 2D, beaucoup plus rapides à afficher). En plus du réglage classique de la sensibilité de la souris (« \sensitivity » à la console), il existe une variable accessible depuis la console qui permet de modifier le comportement de la souris dans le jeu par rapport à sa vitesse de déplacement. Cette variable est réglée à 0 par défaut ; on peut la modifier en tapant « \cl_MouseAccel x » où x est le coefficient d'accélération. Avec une valeur de 5, un mouvement de souris rapide déplacera beaucoup plus le curseur de visée qu'un mouvement plus lent sur une distance égale. Lorsqu'on combine une sensibilité souris assez faible à une accélération assez forte, cela permet de faire des petits mouvements très fins pour sa visée au Railgun, tout en étant capable de faire un tour sur soi-même sans avoir à parcourir trois fois la largeur du tapis de souris. En général, on conseille une sensibilité comprise en 5 et 12, et une accélération entre 1 et 3, mais c'est à vous de trouver les réglages qui vous conviennent le mieux.

IL Y A DES BONS TRUCS DANS L'UNIVERS DU JEU VIDÉO... TELLEMENT BONS, QU'ON SE DEMANDE POURQUOI ILS NE SE MÉLANGENT PAS UN GRAND COUP. FALLOUT ET HALF-LIFE RISQUENT D'ÊTRE PARMI LES PREMIERS À RÉUSSIR CETTE UNION.

# HL WASTELand



Wasteland Half-life se présente comme un mode multijoueur entièrement construit sur l'univers foudroyé, rouillé et déchiré de Fallout. Pour ceux qui ne connaissent pas beaucoup cette clef de voûte du jeu de rôle sur PC, Fallout (ça veut dire « retombés ») parle de l'histoire de quelques survivants d'une apocalypse nucléaire, qui errent à la surface d'un monde imbibé de boue séchée, et qui connaissent plus le langage des armes que le langage des signes. Certains de ces survivants ont eu la bonne idée d'organiser des gangs, d'autres des tribus. Il ne restait plus qu'à leur redonner leurs flingues, et à les mettre en 3D sous le moteur Half-Life pour que l'expression « feu à volonté » prenne tout son sens. Question ambiance, tout le jeu reprendra donc celle rencontrée dans les deux volets du jeu « Fallout », mais en plus, quelques références cinématographiques seront exploitées. Ainsi, si on n'est pas surpris de revoir les titres « Mad-Max » au milieu des sources vidéo exploitées, on remarque aussi l'apparition de noms comme celui de John Woo, et de titres de films traitant du Moyen Âge, comme « La Chair et le Sang ». Ça promet plein de bonnes choses. Pour commencer, comme on se retrouvera dans un univers post-nucléaire, la part belle aura été faite aux combats de contact. En effet, pas moins de cinq familles d'armes de contact sont prévues, allant de la simple bouteille de bière cassée à la tronçonneuse, en passant par la machette, ou encore la très « falloutienne » lance. Évidemment, pour le combat à distance, on ne sera pas en reste, puisqu'on se tapera une foule de gadgets habituellement rencontrés dans Half-Life. Ainsi, on retrouvera tous nos amis du genre « Colt » ou encore « Desert Eagle ». Les designs auront une touche destroy. Par exemple, un MP5 fera une apparition très peinturlurée en orange, et on découvrira avec délice un fusil à canons sciés. Il faudra se préparer à quelque chose de « Dog and Dirty ». Pour ne pas trop se dépayser, d'autres petits aspects sympathiques seront abordés, comme la gestion de la perte de sang, la dépendance aux drogues, les doux effets de la radioactivité, ou encore la recherche d'eau, de biens, de nourriture ou encore de carburants si les besoins des scénarios l'exigent. Bien sûr, l'importance des dégâts sera déterminée selon la localisation du quidam visé, cela tombe sous le sens. En ce qui concerne le look des personnages, on respectera une fois de plus l'univers destroy de Fallout, puisque les armures du jeu de rôle auront été largement copiées pour se mettre sur les épaules des candidats au massacre. Plusieurs options de jeu seront prévues. Manifestement, on pourra changer le degré technologique du jeu, en optant pour des parties en milieu « primitif », sans armes perfectionnées, et sans « power armor », ou encore pour des parties permettant l'usage de gadgets aussi modernes que meurtriers. Pour que le côté destroy de l'ensemble soit complet, on pourra se servir de deux armes en même temps... Une dans chaque main !

Pete Boule




Côté hi-tech, on aura des armes aussi perfectionnées que le G-11. Pour ceux qui ne connaissent pas, contentez-vous de savoir que ça fait mal par où ça passe.

Le HUD a été redessiné dans l'esprit brouillon de Fallout.





On pourra se servir de deux armes en même temps... John Woo, quand tu nous tiens !

ROGUE SPEAR : IL A SUFFI QUE L'ON ARRÊTE DE JOUER DIX SECONDES À QUAKE ET A COUNTER-STRIKE POUR QUE L'ON REPLONGE DANS LE BAIN. APRÈS L'ARTICLE MINIMALISTE QUE L'ON VOUS AVAIT OFFERT IL Y A QUELQUES MOIS, NOUS AVONS EU LE TEMPS DE NOUS PENCHER PLUS AVANT SUR LES TECHNIQUES DE BASE QUI FERONT DE VOUS UN VRAI GENDARME.



# ROGUE SPEAR, LE RETOUR




Snipe, sueur froide et techniques de fourbes, qu'est-ce qu'on rigole avec British Airways…

Bob Arctor

## TACTIQUES DE BASE :
### Nos amies les grenades

Les grenades à fragmentation représentent souvent la punition ultime pour l'adversaire, si vous arrivez toutefois à le localiser et à les lancer sans heurt. Leur utilisation elle aussi est assez dangereuse et entraînera parfois la mort du lanceur. Déjà, pour être sûr de pas louper son coup, ne la jetez jamais accroupi mais debout, comme un homme bien fier de lui. Les grenades fumigènes sont aussi une arme idéale pour protéger une base dans un mode de jeu de ce type. La fumée, quasiment impénétrable, fait réfléchir l'adversaire à deux fois avant d'oser s'y aventurer. Une dernière chose : en jouant sur le Net, j'ai vu des gros nains utiliser cette arme en plein air, ce qui n'a quasiment aucun effet. Il faut utiliser les fumigènes à l'intérieur. Répétez après moi : à l'intérieur.
Les grenades aveuglantes (flash grenade) sont toujours amusantes un soir de feu d'artifice, et même si leur efficacité s'est bien améliorée depuis Rainbow Six, il demeure que les grenades aveuglantes sont sans doute l'équipement le moins intéressant à emporter (avec peut-être une photo de Cloclo). Toutefois, un acolyte armé de ce genre de choses pourra semer la confusion en agissant en éclaireur, au sens propre comme au figuré.



## Le choix des ARmes

Dans les parties en deathmatch par équipe, il est fortement conseillé de ne pas se retrouver tous avec la même arme. Idéalement, sur des cartes grandes comme Perfect Sword, il devrait y avoir au moins un sniper.
Très négligé dans le jeu solo, le fait de bien choisir son type de munitions peut très vite s'avérer vital. Ainsi, préférez les balles chemisées (full metal jacket) si les joueurs en face possèdent des protections importantes.
La tentation de prendre un fusil de snipe nous a tous effleurés. Pourtant, ce n'est pas l'arme la plus facile pour tuer un adversaire en deathmatch simple. En effet, il faut souvent un certain temps à la plupart de ces fusils pour gagner en précision. Du coup, sur des adversaires qui sont forcément au courant de votre présence et qui éviteront les espaces vides comme la peste, le fait de prendre l'un de ces fusils peut perdre tout son intérêt. Plus judicieux est le choix d'un m16 ou d'un AK-74 : leur précision, leur grande portée ainsi que leurs zooms permettent de posséder une arme très équilibrée, tant pour le combat rapproché que pour le tir à moyenne distance.

## Heckler & Koch MP5SD



Calibre : 9mm
Chargeurs : 6x30
Modes de tir : coup par coup, trois par trois et rafale.

Le mp5, l'arme de base de Rainbow Six, est une petite merveille de précision. Elle peut continuer à grouper des bastos sur un point précis et ce, même si le tireur est en mouvement. Son silencieux tout carbone permet de supprimer 90 % du son, ce qui donne la possibilité de faire quelques tours de cochon à vos amis, les autres. Le calibre 9mm, sans faire des miracles, tuera souvent du premier coup.

## M16-A2

Calibre : 5.56x45mm
Chargeurs : 5x30
Modes de tir : coup par coup et rafale



Le fusil d'assaut le plus célèbre du monde, vraiment indémodable. D'une bonne précision, il bénéficie d'une portée de feu exceptionnelle, en fait la meilleure de tout le jeu en ce qui concerne les fusils automatiques. Son calibre lui permet de traverser quasiment tout ce qui existe. Malheureusement, sa précision chute rapidement lorsque l'on fait feu en courant. Le M-4, une version « courte» est une arme idéale pour le « close combat », où l'on videra son chargeur dans les intestins de l'adversaire avec une joie non dissimulée.

## 50 Desert Eagle

Calibre : 50
Chargeurs : 2x7



Le Desert Eagle, arme préférée des habitants de Tel-Aviv, est d'une puissance incroyable, même si son chargeur contient bien peu de choses.

## Barrett M82A1

Calibre : 50
Chargeurs : 2x10
Mode de tir : coup par coup

Quoi de mieux lorsque l'on se rend en guerre qu'emporter un M82 avec soi : un calibre 50 n'est-il pas le meilleur moyen de refaire le dentier de l'adversaire, ainsi que celui du gars juste derrière lui ? Son arc de feu est assez énorme, et permettra d'emporter dans la mort plus d'une personne tout en économisant des balles. Un seul inconvénient : l'impossibilité de s'agenouiller en bougeant lorsqu'on s'arme de cet engin.

## SPAS-12

Calibre : 12
Chargeurs : 4x9
Mode de tir : single and full auto



Le seul fusil à canon scié capable de tirer en rafale. En gros, c'est l'arme la plus ravageuse de tout le jeu, tout du moins à courte portée, nettoyant des pièces remplies d'ennemis dans leur entier et en quelques secondes. Sa crosse repliable en fait l'arme idéale pour le combat rapproché.



## Heckler & Koch G3A3

Calibre : 7.62x51mm
Chargeurs : 4x20
Modes de tir : coup par coup et rafale



Le G3AG est tout simplement l'arme la plus précise de tous les fusils d'assaut de Rogue Spear. En fait, les seules armes plus précises sont des fusils de snipe qui ne tirent pas souvent en rafale. Son calibre « made in O.T.A.N. », ravageur lorsque tiré dans la viande, viendra à bout des petits comme des grands. Malheureusement, ses chargeurs sont un poil limite pour un fusil d'assaut aussi prestigieux.

## Walter WA2000

Calibre : 300
Chargeurs : 3x6
Mode de tir : coup par coup



Malgré son mode de tir unique, le Walter 2000 est une arme extrêmement compacte. En fait, c'est le fusil de sniper le plus simple à porter sur soi, en soirée habillée ou tout simplement au théâtre, grâce à son ton « bois » assez passe-partout. En plus, il demeure la seule arme de grande précision que l'on peut emporter lorsque l'on s'adonne à la grimpette. Autre choix de maître, le Henfield qui a les possibilités d'un automatique, mais dont la précision a tendance à s'amenuiser lorsque l'on bouge un poil

## Benelli M1

Calibre : 12
Chargeurs : 5x7
Mode de tir : coup par coup

Le Belinni, l'arme favorite du flic ricain en uniforme, bénéficie pourtant d'une bonne précision malgré son cône de feu important. On l'utilisera pour ouvrir les portes d'une façon rapide, sans trop avoir à se demander ce qu'il peut bien y avoir derrière.





## DÉTECTEURS et brouilleurs

Il y a fort à parier que vous avez déjà utilisé ce gadget dans le jeu solo, sans quoi vous êtes vraiment très fort. Sachez toutefois que certains jeux réseau ne l'acceptent pas systématiquement (malgré la présence du jammer). D'ailleurs, je trouve aussi que c'est un peu con. Je préfère largement être surpris par quelqu'un au détour d'un couloir, ça me fera toujours des trucs à raconter à mes enfants, et de plus, ça m'excite. À l'instar de la campagne solo, ce détecteur ne perçoit les autres joueurs que sur un plan vertical précis. Du coup, si vous vous trouvez dans un immeuble à plusieurs étages, n'oubliez pas de le lever ou de le baisser. Une tactique idiote - mais qui a fait curieusement ses preuves - consiste, si vous avez repéré un adversaire courant vers un endroit visible, à faire feu sur ce point précis juste avant qu'il n'y déboule, créant instantanément des dégâts. Oui je sais, c'est con, mais j'ai le culte des trucs cons. Autres petites fioritures du jeu, les leurres qui, s'ils ne donnent pas l'illusion de bouger et n'embrouillent donc plus personne, peuvent toujours servir à simuler la présence d'un sniper planqué en attente et visant une grande étendue de vide.

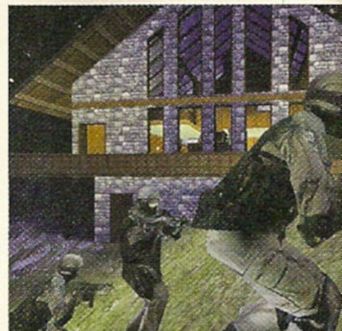
## Le plaisir DE L'UNIFORME

Question uniforme, ce n'est pas souvent comme à la parade. Beaucoup ont tendance à revêtir l'armure la plus lourde, ce qui est souvent une grosse idiotie : à quoi cela sert-il d'avoir une protection épaisse alors que vous ne pouvez même pas courir pour échapper à la rafale de 80 balles qu'un gars tire sur vous. Cela fait con de le dire, mais le meilleur équilibre est celui fourni par l'armure moyenne, même si la grande rapidité que confère une protection légère en attire plus d'un, surtout dans le camp des snipers.

## AU GALOP

Dans un jeu sans détecteur cardoïde, ne courez pas. Tout d'abord, ça fatigue, et vous ne pourrez pas faire de sport ce week-end tant vous serez crevé. Ensuite, c'est vraisemblablement le meilleur moyen de se faire repérer (et ce même si l'option « bruits de pas bruyants » n'a pas été activée) à cause du bruit que vous ferez à coup sûr. Pire encore, le fait de trotter diminue gravement le potentiel et l'indice de précision d'une arme, qui mettra un certain temps à s'en remettre. Donc ne courez que si votre vie est menacée ou que si vous poursuivez le dernier adversaire présent sur le terrain. Pour résumer, si vous voulez bénéficier d'une grande précision de tir, agenouillez-vous : certaines armes en verront leur précision augmentée, et le réticule de visée mettra beaucoup moins de temps avant de revenir à un niveau normal.

## LES MAPS



Les cartes réseau livrées dans le jeu de base sont au nombre de zéro ou quasiment. Il faudra en effet se contenter des maps de la campagne. Heureusement, celles-ci ne sont jamais trop grandes et sur certaines, comme celle du chalet en hiver, on peut même jouer à deux dans des parties qui ne s'éterniseront pas trop. On peut aussi envisager d'aller se balader dans la map du 747 (le paradis du snipe), dans la base sibérienne ou dans Bunkers, la carte multiplayer livrée avec le patch 2.04. Cette dernière est tout simplement extraordinaire, n'hésitez surtout pas à l'utiliser. Celle-ci comporte un nombre important de postes pour sniper, tout en permettant aux équipes d'assaut d'agir en étant protégées par leurs petits camarades. En gros, toutes les tactiques peuvent être appliquées sur cette map. Fort heureusement, grâce à l'éditeur livré dans le jeu, de nombreux fans se sont mis à faire leurs propres cartes pour le jeu en réseau. Celles-ci sont trop nombreuses pour que l'on en fasse vraiment le tour. Heureusement, certaines se distinguent du lot. Le meilleur endroit pour les trouver sont les sites du http ://www.rogue-spear.com/ et du http ://www.rsdatabase.com/

## TROUVER DES COPAINS

*Trouver des joueurs peut s'avérer un peu fastidieux. Heureusement, Rogue Spear inclut les logiciels de l'Internet Gaming Zone de Microsoft, ainsi que le client Mplayer. Il ne restera plus qu'à télécharger quelques patches ici et là (mais rien de bien gros), d'ouvrir un compte (dans les deux cas gratuit) et de tenter de s'incruster dans les parties présentes. Quelques conseils à ce niveau : tout d'abord, je dois avouer que j'ai été gravement déçu par le client Mplayer, fort confus, souffrant beaucoup plus du lag, lent et assez moche. Celui de l'IGZ, qui lui ressemble de loin, semble bien mieux rodé et vous ne devriez avoir aucun mal à trouver une partie. Mais attention, réussir à rentrer dans l'une de ces salles bondées n'est pas tout : nombre de personnes n'hésiteront pas à vous vider si jamais votre ping est un peu trop haut (au-dessus de 250, par exemple). La raison en est simple : Rogue Spear ne supporte pas un lag trop haut et à la moindre anicroche, on assiste à des phénomènes de desync qui font plus que gâcher le plaisir de jeu de tous les participants. Autres salles à éviter (c'est pas tout le temps indiqué), celles qui portent des noms de type « jojo vs pepete » : ce sont tout simplement des clans qui se rencontrent et qui vous videront si vous n'en faites pas partie. Nombre d'hosts laissent les jeux ouverts de façon à ce que n'importe qui puisse rentrer dans le chat et ce, même si la partie est commencée. Vous n'aurez plus qu'à surveiller l'état des dégâts et voir toutes les petites croix représentant le niveau de vie des adversaires devenir rouge pour pénétrer enfin dans la partie. Une dernière chose : après avoir choisi nom, équipe et équipement, n'oubliez surtout pas d'appuyer sur le bouton « prêt », ce qui autorisera le jeu à se lancer. Gamespy n'est pas dans la liste des softs utilisables avec Rogue Spear, et pourtant il fonctionne, et même très bien. Pour s'en servir, rien de plus simple : on charge le soft, on rajoute un onglet Rogue Spear et le tour est joué, avec un soft d'une utilisation un peu moins simple que les autres, mais tellement moins casse-gueule qu'une sale page Web.*

# UP-GRADEZ VOTRE COLLECTION




• **Tests :** Falcon 4.0, Resident Evil 2, F-16 Aggressor, Top Gun, Eagle Watch, F1 Concorde SST, Rollcage, Close Combat III
• **Sur le CD :** Superbike, Toca 2, Links 99, Roller Coaster, Sid Meier's Alpha Centauri, NBA Live 99, Close Combat 3
• **Guide :** Railroad Tycoon 2
• **Aides de jeu :** Baldur's Gate, Monaco GPRS 2



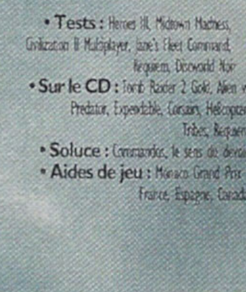

• **Tests :** X-Wing Alliance, Silver, Civilization Call to Power, Jack Nicklaus, Corsairs, Tank Blaster, Billard Club House, Warzone 2100...
• **Sur le CD :** World War II Fighters, Half-Life, Rollcage, Gruntz, Worms 2 Armageddon, Lander, Levewire, Machines, Imperialism 2...
• **Guide :** Myth II
• **Aides de jeu :** Starcraft Broodwar, Monaco GPRS 2







• **Tests :** TOCA 2, Baldur's Data, Commandos, Alien vs Predator, Official F1 Racing, Lands of Lore 3, Gruntz, Army Men II, Machines
• **Sur le CD :** Mechwarrior III, Apache Havoc, Resident Evil 2, Warzone 2100, Wild Metal Country, X-Wing Alliance, Tanktics
• **Aides de jeu :** TOCA 2, X-Wing Alliance, Monaco Grand Prix : Monaco et Saint-Marin




• **Tests :** Heroes III, Midtown Madness, Civilization II Multiplayer, Jane's Fleet Command, Requiem, Discworld Noir
• **Sur le CD :** Tomb Raider 2 Gold, Alien vs Predator, Expendable, Corsairs, Helicopter, Tribes, Requiem
• **Soluce :** Commandos, le sens du devoir
• **Aides de jeu :** Monaco Grand Prix : France, Espagne, Canada



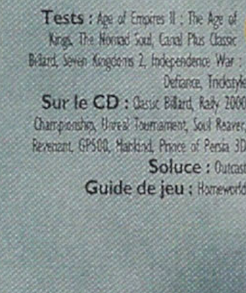

**Tests :** Outcast, Dungeon Keeper 2, Jane's Fleet Command, Mechwarrior III, Railroad Tycoon 2, Star Wars, Hidden & Dangerous
**Sur le CD :** Outcast, Rushn't Shoot, F22 Lightning 3, Shadow Company, Alien vs Predator, Marine, Alien vs Predator, Predator
**Guide :** Heroes of Might & Magic III
**Soluces :** L'Amerzone, Commandos, le sens du devoir (2e partie)
**Aides de jeu :** Monaco Grand Prix : Grande-Bretagne, Autriche, Allemagne, Hongrie, Belgique




**Tests :** Darkstone, Command & Conquer, Heavy Gear II, Total Annihilation Kingdoms, Might & Magic VII Pour le sang et l'honneur
**Sur le CD :** Darkstone, Rally 2000 Champion Ship, Shadow Man, Pandora's Box, System Shock 2, Fighting Steel
**Soluces :** Hidden & Dangerous, Dungeon Keeper 2 (1re partie)
**Aides de jeu :** Monaco Grand Prix : Luxembourg, Italie




**Tests :** Homeworld, Drakan : Order of the Flame, Rogue Spear, Jagged Alliance 2, GP 500, Excessive Speed, Soul Reaver
**Sur le CD :** Battlezone 2, Homeworld, Nocturne, Drakan, Driver, Expert Pool, NHL Hockey 2000, Madden NFL 2000, Freespace 2
**Soluces :** Dungeon Keeper II, Discworld Noir
**Aides de jeu :** Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 : Grand Prix d'Europe (Espagne) et Grand Prix du Japon




**Tests :** Age of Empires II : The Age of Kings, The Nomad Soul, Canal Plus Classic Billard, Seven Kingdoms 2, Independence War : Defiance, Trickstyle
**Sur le CD :** Classic Billard, Rally 2000 Championship, Unreal Tournament, Soul Reaver, Revenant, GP500, Mankind, Prince of Persia 3D
**Soluce :** Outcast
**Guide de jeu :** Homeworld




**Tests :** Rally Champion Edition 2000, FS 2000, Nocturne, Rayman 2, Swat 3, FIFA 2000, Theme Park World, Flight Unlimited 3
**Sur le CD :** Ultima IX Ascension, Armored Fist 3, Rogue Spear, Spirit of Speed 1937, Age of Empires II, TA Kingdoms, Sega Rally 2
**Guide de jeu :** Rogue Spear, Might and Magic VII




**Tests :** Imperium Galactica, Quake 3 Arena, Supreme Snowboarding, Interstate '82, Mankind, Half-Life Opposing Force, Creatures 3
**Sur le CD :** Interstate '82, Flanker 2.0, The Longest Journey, Messiah, Quake 3, Supreme Snowboarding, Swedish Touring Car Championship
**Soluce :** The Nomad Soul
**Aide de jeu :** Opposing Force

**FAITES VITE ! LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYSTICK S'ÉPUISENT**
**Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon.**

## COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• Je commande le(s) numéro(s)
(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 |
| 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 |
| 94 | 95 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 | 100 | 101 | 102 |
| 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 | 110 | 111 | | | | |

À 38 F le numéro (frais de port gratuit).
soit un total de ................................ F

• Je commande les hors-série (frais de port gratuit)
HS 12 Spécial solutions
(Tomb Raider II, soluce complète)
À 38 F le numéro, soit un total de ................................ F
HS 15 Spécial solutions (X-Files, soluce complète)
À 38 F le numéro, soit un total de ................................ F
HS 10 2 jeux complets (Monkey Island 1& 2)
et 16 démos jouables
À 49 F le numéro, soit un total de ................................ F
HS 14 1 Jeu complet (Zork)
À 59 F le numéro, soit un total de ................................ F
HS 13 1 Jeu complet (Hexen II)
À 79 F le numéro, soit un total de ................................ F

## RANGEZ VOS MAGAZINES

• Je commande .............. reliure(s) à 69 F l'unité
soit un total de ................................ F

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE
À L'ORDRE DE JOYSTICK : ................................ F

Nom ................................................
Prénom ................................................
Adresse ................................................
Code Postal |_|_|_|_|_| Ville ................................
................................................

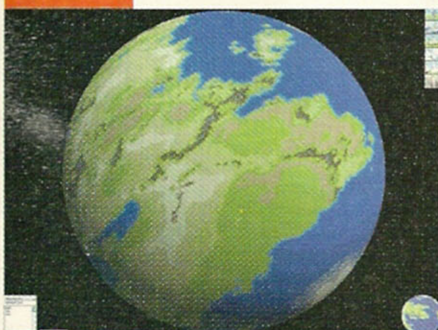
**ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À : JOYSTICK - SERVICE VPC - BP 4 59718 LILLE CEDEX 9**

APRÈS L'ÉNORME SUCCÈS DES ULTIMA ONLINE, ASHERON'S CALL ET EVERQUEST (CE DERNIER SERAIT PRATIQUÉ RÉGULIÈREMENT PAR PLUS DE 150 000 JOUEURS), TOUS LES ÉDITEURS ONT RENIFLÉ LE PAQUET DE POGNON QU'IL Y AVAIT À SE FAIRE DANS LE DOMAINE DES JEUX « MASSIVEMENT MULTIJOUEUR ».

AVEC L'AVÈNEMENT DES CONNEXIONS RAPIDES ET PERMANENTES AU NET (CÂBLE ET ADSL EN PARTICULIER), IL DEVIENT POSSIBLE POUR NOUS, FRANÇAIS, DE NOUS ADONNER DE MANIÈRE SÉRIEUSE À CES JEUX HAUTEMENT « ADDICTIFS ». PETIT TOUR D'HORIZON DES TITRES LES PLUS ATTENDUS.

# MAssivEmEnT OnLiNe

Dans la vraie vie, je suis un gros blond testeur de jeux vidéo qui habite Cergy-Pontoise. D'ici quelque temps, je serai peut-être Juog Narb'ar, un Golem nécromancien surpuissant possédant un palais somptueux près des Lacs Maudits de la planète Prouprou-3B. De nombreux RPG on-line sont en effet annoncés pour cette année et l'année prochaine, et d'autres styles de jeu s'aventurent aussi dans le monde merveilleux du multiplayer à très grande échelle.



Les guerres de Sovereign, le prochain titre de Verant Interactive, se dérouleront à l'échelle planétaire. Rien que ça.

## Une suite ATTENDUE

Ce sera sans Richard Garriot, mais cela se fera quand même : Origin développe en ce moment la suite du pionnier du genre, Ultima Online. Ultima Online 2 reprendra tout ce qui a fait le succès de UO1, en mettant évidemment le tout à la sauce 3D avec mouvements en motion capture et tout le tremblement. Il sera toujours possible pour les joueurs de construire sa petite maison, de combattre des NPC, de développer des compétences particulières. On ne sait pas grand-chose pour l'instant sur les trois différentes races qu'il sera possible d'incarner, on sait juste qu'il sera possible de jouer un humain. Outre le passage en 3D, une autre nouveauté devrait changer les habitudes de jeux des fans du premier épisode. Il y aura en effet des zones spécialement dédiées aux combats entre joueurs, et d'autres où les affrontements seront impossibles, pour permettre aux débutants de développer tranquillement leurs personnages sans craindre de se faire déchiqueter par une horde de PK (abréviations de Player Killer, des joueurs qui cherchent uniquement à tuer d'autres joueurs pour leur petit plaisir sadique). Origin nous promet aussi des meilleures connexions aux serveurs de jeux grâce à une amélioration du système de miroir des serveurs de UO1.



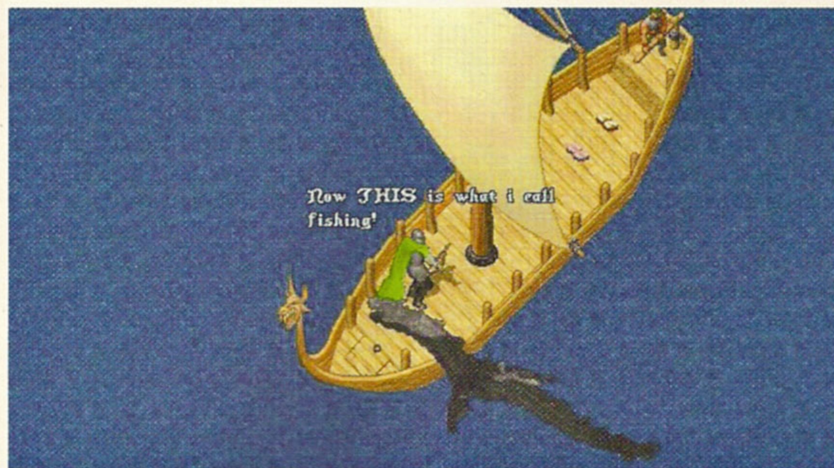
Le design des créatures d'Atriarch rappelle un peu les aliens robots de la scène du début du « Cinquième Élément », mais en plus maigres. Enfin moi j'trouve.



Ackboo

## Verant Interactive PARTOUT

Avec le principe de l'abonnement mensuel, les jeux online génèrent un paquet de pognon impressionnant, et beaucoup d'autres éditeurs sont sur les rangs pour sortir de tels produits. Activision, par exemple, qui a confié à Verant Interactive (les créateurs d'Everquest) le soin de créer un jeu online basé sur la licence Star Trek avec un budget de 4 millions de dollars. Star Trek : Conquest Online - c'est son nom - n'est pas prévu avant deux ans, mais Activision étale déjà ses espérances : entre 400 000 et 500 000 abonnés à ce jeu prévus quatre mois après sa commercialisation. Ces chiffres sont énormes, mais peuvent paraître réalistes quand on connaît le nombre de trekkies fanatiques aux États-Unis et la croissance exponentielle du nombre de connectés à Internet. Avec une souscription par mois d'environ 10 dollars, le calcul est vite fait, on devine qu'Activision doit se frotter les mains.
Autre projet majeur pour Verant Interactive : Sovereign. Il s'agira d'un jeu de stratégie militaire où plus de 500 joueurs pourront s'affronter pendant des mois pour le contrôle de la planète. Chaque




Pêcher des poissons virtuels pour les revendre contre de l'argent virtuel, c'est terriblement con et terriblement passionnant. Avec quelques centaines de milliers de joueurs actifs, Ultima Online devrait encore tourner pendant quelques années après la sortie de UO2

joueur disposera d'une ville dans laquelle il pourra lever des troupes, discuter diplomatie ou conduire des recherches scientifiques pour améliorer ses unités. Le jeu fera évidemment la part belle aux alliances (et donc à la traîtrise) puisqu'il sera presque obligatoire de s'unir avec d'autres joueurs pour espérer survivre. À l'instar de Mankind, de nombreuses options sont prévues pour que les joueurs puissent être off-line en toute tranquillité : il sera ainsi possible de déléguer la gestion de sa ville à un allié online ou de se faire avertir par e-mail ou pager lorsqu'on se fait attaquer, et ainsi planter en plein dîner une superbe mannequin suédoise parce que Patouf56 vient de faire un raid sur votre base avec ses bombardiers furtifs.
Enfin, on parle encore de Verant Interactive pour s'occuper du développement d'un jeu basé sur l'univers de Star Wars : Episode One et produit par LucasArts. Ce n'est pour l'instant qu'une rumeur, mais il serait étonnant que Lucas, en créateur d'univers qu'il est, ne succombe pas à cette nouvelle mode du jeu online à grande échelle.
Avec tous ses projets, il n'est pas étonnant d'apprendre que Verant Interactive vient de débaucher Brian Hook, un des créateurs du Glide chez 3dfx et programmeur 3D sur Quake 2 et Quake 3 chez ID Software, pour travailler sur ces prochains jeux.

## RUINES ET RENAISSANCE









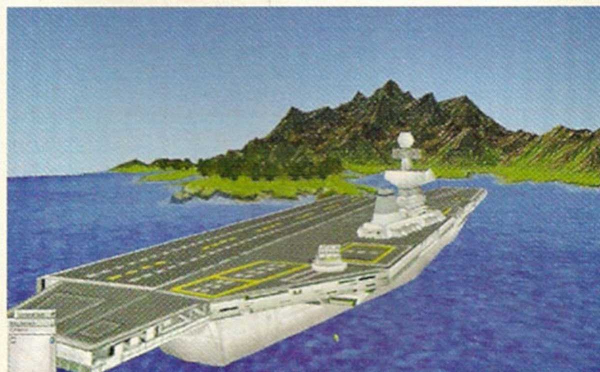

La génération suivante a beau arriver au galop, Everquest et Ultima Online ont encore de beaux jours devant eux, puisqu'il n'est pas prévu de fermer leurs serveurs avant deux bonnes années. Histoire de les dépoussiérer un peu, Verant et Origin prévoient des add-on pour leur titre. Everquest devrait s'enrichir ce mois-ci d'un supplément, nommé Ruins of Kurnak, qui permettra aux joueurs de folâtrer sur un nouveau continent, Kurnak, et d'incarner une nouvelle race, les hommes lézards. De nouveaux NPC feront aussi leur apparition, le moteur graphique sera amélioré, et les débutants pourront apprendre les rudiments du jeu grâce à des zones qui leur seront spécialement réservées. Même lifting sur Ultima Online, avec l'add-on Renaissance, qui sera téléchargeable gratuitement pour les possesseurs de UO courant avril. Pour pallier la crise de l'immobilier, de nouvelles régions feront leur apparition pour accueillir de petites maisons virtuelles inutiles. Nous aurons aussi droit à des NPC plus intelligents et un nouveau système de communication entre joueurs. Ici aussi, les débutants ne seront pas oubliés, puisque des zones sans combat sont prévues et qu'ils pourront recevoir l'aide de plus de 3 000 vétérans du jeu volontaires.

## Les OUTSIDERS

Encore inconnu du grand public, World Fusion pourrait bien créer la surprise avec son Atriarch, un mélange de RPG classique et de jeu de stratégie, le tout dans un monde entièrement en 3D, persistant, rond (on pourra en faire le tour) et d'un design extrêmement original. Contrairement aux titres déjà sur le marché, tous les joueurs évolueront dans le même monde ; celui-ci ne différera pas selon le serveur utilisé, comme c'est le cas par exemple pour Ultima Online. Le scénario nous placera dans un futur proche, sur la planète Atrianna, où l'on pourra incarner un membre de l'une des cinq races disponibles. Il sera possible de jouer un guerrier agressif ou bien choisir de faire fonctionner un petit commerce pépère pour se faire plein de thune, mais l'objectif final de toutes ces activités sera de faire partie des rares Atriarchs, les empereurs locaux dont le nombre sera limité dans le jeu. Il faudra donc trouver le moyen de détrôner un Atriarch en place pour le devenir à son tour, ce qui promet de belles fourberies online. Pas de date de sortie pour l'instant, mais vous pouvez surveiller les progrès du jeu sur **www.atriarch.com.** Autre outsider, The Eternal City 3D, un titre de World Aparts. Il emmènera le joueur dans un monde de science-fiction inspiré de la Rome Antique, avec combats de gladiateurs et courses de chariots au programme. Le jeu fera la part belle à la diplomatie et aux intrigues politiques. Petite originalité, son moteur sera développé en Open Source, ce qui permettra au jeu de sortir presque simultanément sous Linux et sous Windows. Enfin, lors de la présentation des trois prochains épisodes de la saga Final Fantasy, Squaresoft a surpris son monde en annonçant que Final Fantasy 11 sera un RPG online à la Everquest. Il sera possible d'y jouer indifféremment depuis son PC ou sa PlayStation 2 puisque les informations sur les personnages seront stockés sur des serveurs centraux. Le jeu n'est pas prévu avant l'été 2001, ce qui laissera bien le temps à ces #@%$µ de France Télécom de nous mettre l'ADSL partout, hein les gars ?




Squaresoft succombe lui aussi à la mode du RPG online et nous offrira un Final Fantasy purement multijoueur en 2001.



Sovereign utilisera la technologie militaire contemporaine. Là, un bateau géant qui flotte avec des avions dessus, plus communément appelé « porte-avions » dans la terminologie des spécialistes.

# GRAND CONCOURS

M
E
S
S
I
A
H



## GAGNEZ !

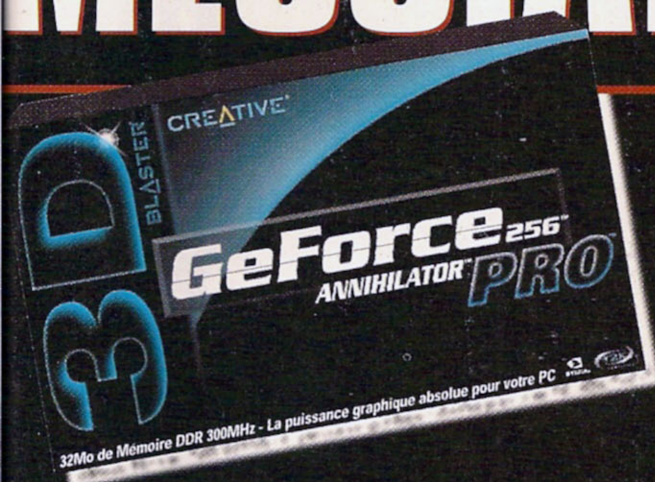
**1 ÉCRAN IIYAMA 22"**
**1 ÉCRAN IIYAMA 19"**






iiyama

# MESSIAH




## + Des cartes GeForce 256 ANNIHILATOR PRO

CREATIVE
WWW.CREATIVE.COM




## + Des kits Soundblaster Surround 1024

## + Des jeux MESSIAH










M E S S I A H

# SUR LE 3615 JOYSTICK

1,29 F/mn

CONCOURS VALABLE DU 1ER AU 31 MARS 2000. GAGNEZ 2 ÉCRANS, 2 CARTES, 2 KITS ET 16 JEUX.

*Le jeu est réservé aux personnes résidant en France métropolitaine (Corse comprise). Le règlement complet est déposé chez la SCP SIMONIN et CONTY, huissiers de justice à Paris.*

# par les créateurs de Arcanum

**Depuis qu'il a lu la news annonçant le nouveau jeu des créateurs de Fallout, notre Moulinex ne tient plus en place. Fallout ! Combien d'heures de sa vie, combien de gonzesses ce jeu lui a-t-il fait perdre ? Hum, j'aime autant ne pas le savoir. Il m'a suffi de l'avoir eu sur le dos pendant 3 mois, à me demander si Irvine était loin de Austin, loin de Chicago, loin de... Bref, le mois dernier, entre San Francisco et Seattle, j'ai fait un petit saut par Irvine, Californie, où les gusses en question ont installé leur nouvelle boîte, à quelques miles d'Interplay.**

**par Wanda**

Là, maintenant, à l'heure où je vous parle, il est 5 heures du mat. Je suis à la rédac, et devant moi (je me suis installée dos au mur pour que personne ne mate mon écran pendant que j'écris, ce qui est encore plus insupportable que de subir l'odeur des cigarillos de Pete Boule) s'étale le dos généreux d'Ackboo, doucement éclairé par une petite lampe cassée dont Ivan le Fou ne voulait plus, et qu'il a ingénieusement agrémentée d'une feuille de papier blanc afin d'en tamiser la lumière un peu rude. D'ailleurs, ayant moi aussi récupéré une petite lampe cassée de Lord Casque Noir (la même), je me suis empressée de l'imiter pour un résultat dont je ne suis pas peu fière (photos sur demande). En passant, vous remarquerez comme nos chefs nous refilent leurs merdes... Faut dire que pendant qu'on galère sur nos textes, ils ont largement le temps de mater les catalogues de mobilier de bureau pour se commander des bibelots top design, mais apparemment pas très solides. Mais je m'égare (NDRC : oui, si tu allais nous chercher des cafés, plutôt ?). Donc devant moi : Boubou. Et à côté de Boubou : Ta Race. Tout est calme. Boubou est en train de pondre sa dernière news Internet du jour et Ta Race périt la sienne sur la soluce de Planescape. Tout est enfin calme, devrais-je plutôt dire, car il n'en a pas été ainsi toute la soirée, loin de là. Ah ça, notre bureau n'est pas du style à engendrer la morosité. Mais regarder Boubou allumer tout le monde à Quake III – ce qui, au demeurant, est un vrai régal – ce n'est pas non plus très propice à l'écriture (NDRC : ça, si tu regardes Boubou au lieu de bosser, c'est pas très propice à l'écriture).

# FaLLout



*Pour leur intrigue, les Troïkistes ont étudié la façon dont la révolution industrielle avait affecté l'Europe du XIXe siècle. Ensuite, ils ont essayé d'imaginer comment elle aurait pu transformer leur monde d'heroic-fantasy.*

**Genre :** RPG **Éditeur :** Sierra on line **Développeur :** Troïka Games **Sortie prévue :** Automne 2000 **Site Web :** www.troikagames.com

# Le rapport avec Arcanum ?

Du coup, j'envie presque les mecs de Troïka Games. (Vous avez vu la subtile transition ?) Jusqu'à présent, mes visites chez les développeurs m'avaient plutôt habituée aux open space, où l'équipe s'entasse dans une ambiance conviviale – du moins quand l'espace n'est pas morcelé en horribles petits boxes comme chez 3DO – mais où chacun ne dispose que d'un espace souvent restreint et de bien peu d'intimité. Donc, quand je suis arrivée chez Troïka, j'ai un peu halluciné : dans des bureaux pouvant facilement accueillir plus de 60 personnes (estimation basse), ils ne sont que 10, les bougres ! Chacun y a son propre bureau, immense. Et outre la traditionnelle salle de réunion, ils ont même une vaste pièce bourrée de jouets pour accueillir dignement leurs mômes. Leur théorie, c'est qu'on bosse mieux quand on n'a personne pour nous distraire, et qu'il vaut mieux avoir ses enfants sous la main si on veut réussir à passer un peu de temps avec eux. Hum, ma foi, ça se défend. Surtout quand on recrute des gens qui ont un peu de bouteille et pas mal de personnalité. Ben oui : avoir un peu de bouteille, ça veut dire être en âge de procréer. Quant à la personnalité, elle va de pair avec des goûts très affirmés qui ne favorisent pas forcément une vie de type communautaire. En revanche, ces personnalités sont autant de sources de richesses pour qui veut bien ne pas les étouffer. Et de fait, sur Arcanum, chacun apporte vraiment sa pierre au jeu. D'ailleurs, chez Interplay, où ils ont tous bossé auparavant (qui sur Fallout 1 ou 2, qui sur Stonekeep, qui sur M.A.X., qui sur Starfleet Academy…), ils avaient tous des postes de chefs. Je ne pousserai pas le vice jusqu'à vous décrire une situation idyllique où tout le monde serait égal et chef, mais presque (NDRC : Bon, je résume, tu veux travailler dans un endroit spacieux ; pas de collègues, une garderie avec des enfants et être chef. Euh, je ne sais pas moi, tente une carrière de baby-sitter free lance en milieu bourgeois).










## Magie vs Technologie

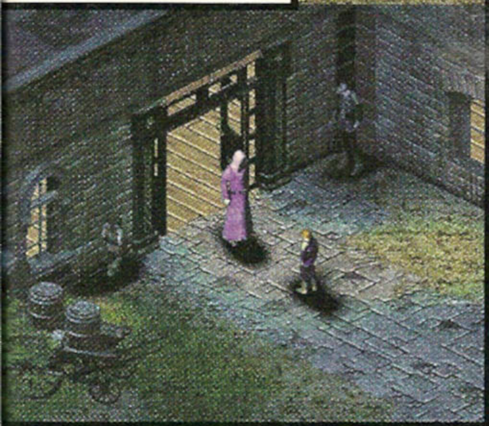
D'une manière générale, Arcanum s'articulera sur une assez forte dichotomie entre science et magie. Les persos à « profil magique » seront assez vulnérables face aux armes à feu ou aux attaques chimiques. (Les elfes, notamment, seront plus affectés que les autres par la déforestation et la pollution.) En revanche, les persos à « profil technologique », comme les nains, auront du mal à se protéger des magiciens, et à exploiter leurs connaissances médicinales pour se guérir d'un mauvais sort. Vous pourrez essayer de miser sur les 2 tableaux en parallèle, mais pour avoir un perso puissant, il faudra clairement choisir son camp : les possibilités d'accroissement ne seront pas infinies. Côté magie, 16 collèges vous permettront de maîtriser petit à petit jusqu'à 5 sorts propres chacun. (Soit un total de 80 sorts.) Côté technologie, vous pourrez développer un certain nombre de sciences (j'ai oublié combien, oups), et progresser dans chacune sur une échelle à 7 graduations. Sur le plan des ressources, il vous faudra collecter des ingrédients pour réussir du côté science, alors que vos talents de magicien pourront s'exercer tant que votre barre d'énergie ne sera pas épuisée.

## Encore un coup des Russes, à mon avis

La seule différence entre la situation idyllique susnommée et la réalité, c'est qu'Arcanum repose d'abord et avant tout sur 3 personnes : Tim, Leonard et Jason (voir encadré à droite). Pourquoi ? Essentiellement pour des raisons historiques : en dirigeant ensemble Fallout 1 et 2 chez Interplay, ils ont découvert leur genre de jeu, leur style et leur mode de fonctionnement à 3. Et s'ils ont voulu s'affranchir des contraintes d'une trop grosse boîte pour se retrouver entre eux, c'est surtout pour pouvoir continuer librement dans la voie ouverte avec Fallout. La première







# La troïka fondatrice

Pour ceux qui n'ont lu ni Tolstoï, ni Michel Strogoff, sachez qu'une troïka est une calèche russe, sur roues en été et sur patins en hiver, tirée par un groupe de 3 chevaux. Par extension, ce terme désigne également toute équipe de 3 entités (personnes, états, etc.) agissant à l'unisson. Évidemment, dans le cas qui nous intéresse, c'est la deuxième définition que nous retiendrons. Tim Cain, Leonard Boyarsky et Jason Anderson se sont rencontrés chez Interplay. Le premier, à qui on attribue généralement la paternité de Fallout, a fait ses débuts dans le monde du jeu vidéo en faisant un programme de bridge, le jeu de cartes, avant de rejoindre Interplay pour y développer une simulation de « business ». À l'époque, qui aurait pu deviner que ce mec pondrait un des meilleurs jeux du monde ? Comme quoi - et là je pense à tous ces mails où on me demande comment réussir dans ce milieu - il n'existe vraiment pas de parcours type : le seul secret, c'est de trouver un moyen d'y rentrer. Bref, quand Tim Cain a obtenu de Brian Fargo, le boss d'Interplay, la responsabilité du projet de Fallout (sur lequel il était à la fois producteur et programmeur principal), il a commencé à travailler en étroite collaboration avec ce dernier. (Fallout est en effet la suite de Wasteland, l'un des tout premiers jeux de Brian Fargo.) Mais très rapidement - dès l'arrivée de Leonard Boyarsky et de Jason Anderson à ses côtés - notre gaillard s'est rapidement détaché de l'influence du « maître », pour créer avec ses 2 nouveaux amis une relation de plus en plus féconde. La « troïka » - ainsi qu'on les appelait chez Interplay - était née. Et sous l'influence conjointe de ses 3 papas, Fallout a pris l'ampleur qu'on lui connaît aujourd'hui. Idem pour Fallout 2, sorti fin 98, mais dont nos 3 loulous ont mis en place tous les éléments avant de quitter Interplay pour fonder leur nouvelle boîte. Bref, la création de Troïka Games, en avril 1998, s'est inscrite comme une suite logique dans un processus d'indépendance amorcé depuis longtemps. Pour ceux qui aimeraient en savoir davantage sur les trois coyotes de Troïka Games, vous trouverez une interview en Real Audio sur www.joystick.fr.

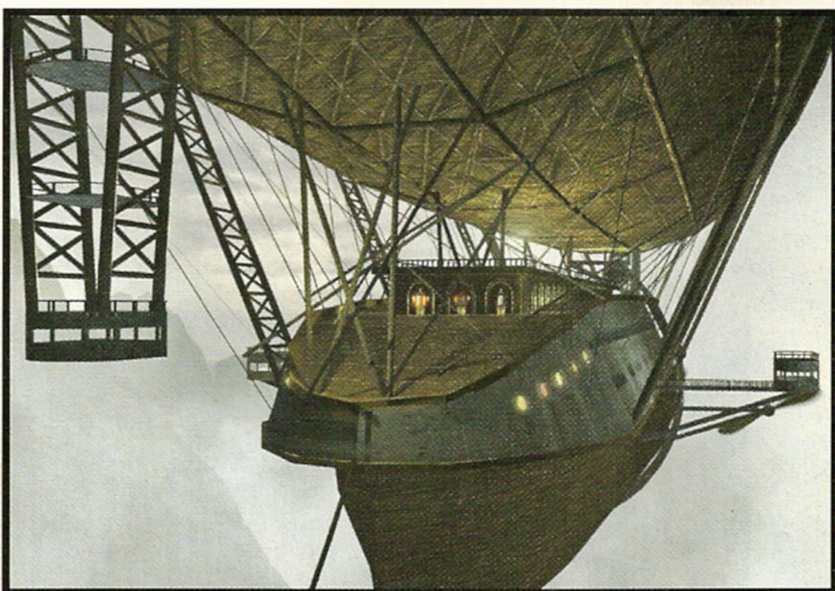


*La troïka magique : Leonard Boyarsky, Tim Cain et Jason Anderson.*

chose qu'ils ont faite, en quittant Interplay, fut donc de définir tout ce qu'ils voulaient mettre dans leur prochain jeu. Puis, avec leur « design doc » sous le bras (un gros pavé de 150 pages qui détaillait les personnages, l'intrigue, l'univers graphique, les choix technologiques et les mécanismes de jeu), ils ont commencé à faire le tour des éditeurs. Après avoir signé leur contrat avec Sierra, quelque 6 mois après leur départ d'Interplay (eh oui, même avec des références en béton, il faut ramer pour réussir à trouver un investisseur), il ne leur restait plus qu'à recruter une équipe et à s'atteler à la tâche. Et quelle tâche ! Pousser le Fallout-like un cran plus loin sur le plan de la profondeur de l'immersion, de la richesse du scénario et de la taille du monde, ce n'était pas une mince ambition, surtout à seulement 10 personnes. Mais depuis un an et demi qu'ils s'y donnent tous corps et âme, eh bien il faut reconnaître qu'ils sont sur la bonne voie, les bougres. Le moteur et tous les éléments du jeu sont fin prêts à être assemblés pour composer le tableau final : une aventure qui propulse les acteurs habituels des univers d'heroic-fantasy (humains, elfes, orques, etc.) dans un monde en pleine révolution industrielle, sur fond de découvertes scientifiques, d'émergence des classes sociales, et de prise de conscience écologique.

## Un simple changement d'univers, alors ?

Non, Arcanum ne sera pas un Fallout qui se déroulerait dans un environnement d'heroic-fantasy. D'abord parce que Fallout reste la propriété d'Interplay et que le plagiat n'a jamais été une voie



*Cinématique d'intro : vous êtes sur ce dirigeable, et vous vous faites tout à coup attaquer par 2 avions. C'est marrant, Nox débute également sur un dirigeable. Hasard ? John Hight, le producteur de Nox, alors chez Virgin I.E., a fait partie des gens démarchés par la troïka lors de leur recherche de financement. D'ailleurs, en matant les screenshots, vous remarquerez que les similitudes entre les 2 jeux ne s'arrêtent pas là. Les éprouvettes bleues et rouges, par exemple, représentent ici aussi la santé et l'énergie.*



honnête pour réussir. Ensuite parce qu'après avoir fait leurs preuves avec Fallout 1 et 2, nos coyotes ne pouvaient pas se contenter de nous pondre une vulgaire resucée en changeant simplement les noms, les lieux et les dates. Ils ont donc entièrement repris le système de jeu et creusé tout ce qui faisait la force de Fallout. La création de votre personnage, par exemple : d'abord, vous aurez une dizaine de choix possibles pour sa personnalité, reprenant les habituels stéréotypes du scientifique, du magicien, du guerrier... Puis ce sera au tour de la race : humain, elfe, demi-elfe, ogre, demi-ogre, nain, demi-nain, etc. (chacune pouvant être choisie en version féminine ou masculine), qui définira un certain nombre d'aptitudes. Exemple : les elfes sont davantage portés sur la magie que les nains, qui sont en revanche plus doués pour tout ce qui est technologique. Ensuite, vous déterminerez votre passé : fils de héros, élevé par des elfes, élevé par... Le fils de héros, notamment, est un choix assez marrant, car s'il vous permettra d'hériter d'entrée de jeu de la belle épée de Papa (avantage non négligeable), il vous obligera à être particulièrement vigilant par la suite : d'un fils de héros, on attend qu'il se conduise de manière irréprochable. Du coup, une bonne action modifiera assez peu votre alignement, mais vous paierez très cher la moindre erreur, et ce tout au long du jeu. Hé, hé, merci Papa ! Enfin, pour compléter dignement la création de votre perso, vous pourrez traficoter à loisir son apparence physique, ainsi que tout un tas de stats. Exemple : si vous développez à fond la beauté, vous vous verrez proposer davantage de quêtes, vous aurez davantage de monde qui acceptera de vous parler ou de se joindre à vous. Mais si votre charisme est faible, les discussions ne s'éterniseront pas, pas plus que la loyauté de vos compagnons de route. Et ainsi de suite. Au final, tout ceci vous permettra d'aborder le jeu de multiples manières différentes, d'obtenir en face de vous de multiples réactions différentes, de découvrir cet univers sous de multiples facettes

## Mode solo, MODE MULTI

La campagne d'Arcanum, avec son immense carte (20 jours de jeu si vous voulez la traverser à pied d'un bout à l'autre, c'est-à-dire sans cliquer sur la map ni utiliser aucun des moyens de transport à votre disposition), ne sera jouable dans son intégralité qu'en mode solo. En revanche, des quêtes supplémentaires vous permettront de jouer à plusieurs, soit en se séparant pour réunir différentes choses, soit en s'alliant pour s'attaquer à de plus grosses. Les NPC seront en effet capables de réagir face à plusieurs personnes.



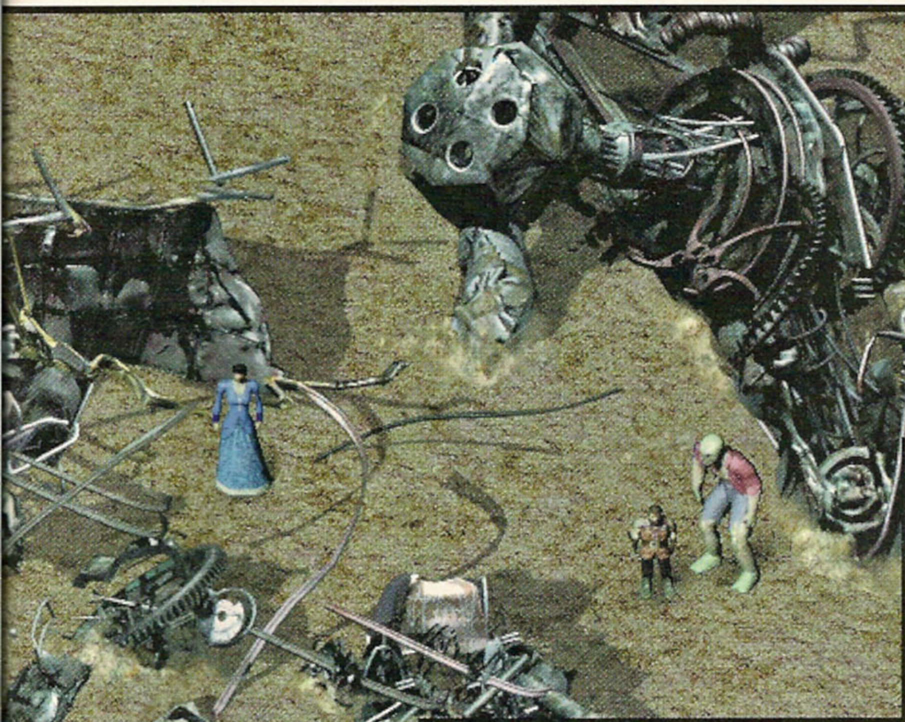
*Tandis que vous dirigerez votre personnage, l'Intelligence Artificielle du jeu prendra en charge le comportement de vos compagnons de voyage.*





*Les combats se dérouleront selon 3 modes au choix : temps réel (à la Diablo), automatique (à la Baldur) ou tour par tour (à la Fallout).*







*L'équipe de Troïka Games au grand complet : Mark Harrison (programmeur), Chad Moore (artiste), Yong Park (artiste), Jesse Reynolds (programmeur), Chris Jones (programmeur), Sharon Shellman (artiste), Tim Cain (programmeur), Leonard Boyarsky (artiste), Michael McCarthy (artiste) et Jason Anderson (artiste).*





différentes, et d'y visiter de multiples endroits différents. Bon, d'accord, j'arrête de vous coller du « multiples » à toutes les sauces. Vous avez compris le topo : le jeu changera en fonction du perso que vous aurez défini au départ, lequel perso changera également en fonction de ses actions ainsi que des compétences que vous lui ferez apprendre. Simple et de bon goût.

## Il était vraiment trop long ce paragraphe



Mais bon, fallait bien que je vous donne quelques détails sur la création de votre perso, non ? Comme pour Fallout, ce sera sans doute une des clés de la richesse d'Arcanum, avec la richesse de son environnement. Évidemment, il y aura toujours des grincheux (n'est-ce pas Pete Boule ?) pour grommeler que la fusion entre heroic-fantasy et monde industriel n'a jamais rien donné de bon en termes de jeux de rôle. Ouais. Peut-être. Mais ce n'est pas parce que quelques personnes s'y sont vautrés que la tâche est impossible. Ces gars-là nous ont déjà prouvé qu'ils savaient créer des univers exceptionnellement denses et cohérents. Rien que la façon dont ils ont mené leur projet depuis un an et demi, sans bruit ni vague, à avancer tranquillement et sûrement dans leur coin, nous prouve que ce ne sont pas des charlots. D'ailleurs, en les rencontrant, j'ai eu la même impression : ces mecs savent ce qu'ils veulent. Et jusqu'à preuve du contraire, ce qu'ils veulent, ça nous plaît aussi. Alors… Le seul truc qu'on pourrait à la rigueur leur reprocher, c'est le manque d'innovation technique. La 2D et les sprites, même enjolivés par des ombres et des effets de lumière (eux aussi en 2D), même en projection iso qui donne une impression de profondeur, ça en jette carrément moins qu'un moteur 3D à la Vampire ou Dungeon Siege. Mais comme l'avouent paisiblement Tim, Leonard et Jason : « Nous ne sommes que 10 personnes ; nous avons dû nous concentrer sur l'essentiel. Nous avons donc privilégié le contenu par rapport au contenant. Ce qui fait la force d'Arcanum, c'est sa philosophie, pas son moteur. De plus, on pense qu'aujourd'hui encore, il est tout à fait possible de réaliser d'excellents jeux de rôle en 2D iso. Et comme on n'a pas l'intention de recruter davantage de monde, on va même probablement continuer dans cette voie. Cela dit, si le moteur de Vampire nous permet de pousser plus loin nos idées et nos univers, on n'a rien contre l'idée de l'acheter pour notre prochain jeu. » ■ □ □



# The Masquerade

Wahou ! Dieu que Vampire est beau ! J'étais déjà tombée sous le charme l'été dernier ; j'aurais donc dû être préparée au choc. Eh bien pas suffisamment, sans doute : quelque 6 mois plus tard, il m'a encore explosé au visage. Parce que le pire, c'est qu'il n'est pas que beau : il est également intelligent et novateur. Bref, en un mot, il donne envie. Ça tombe bien : quand je suis passée chez Nihilistic, le mois dernier, ils avaient quasiment fini. On ne devrait donc plus l'attendre très longtemps.

par Wanda

# Vampire



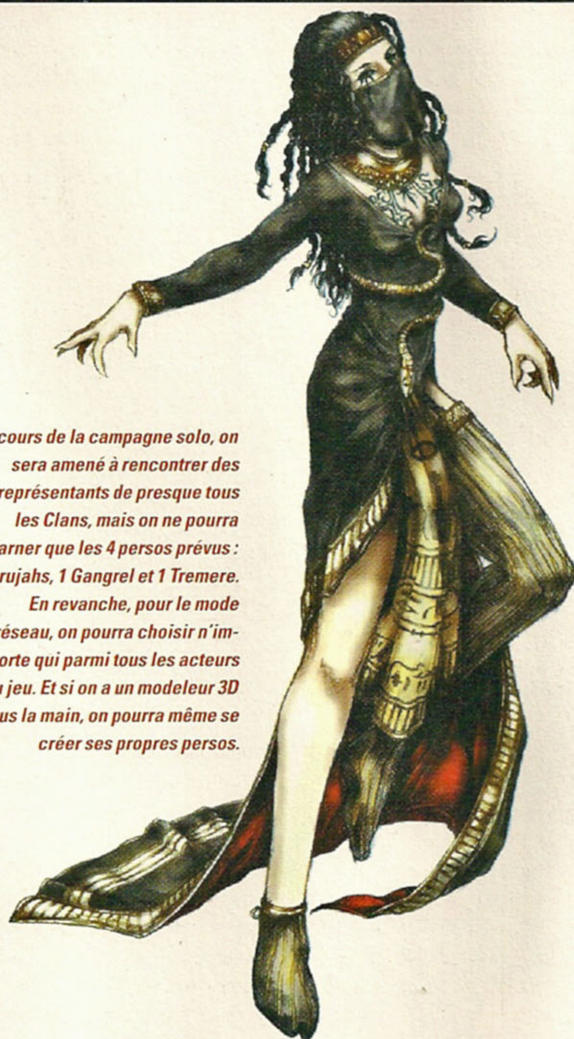
Genre : Rôle/action Éditeur : Activision Développeur : Nihilistic Software Sortie prévue : Mai 2000 Site Web : www.nihilistic.com

Par nature, je suis plus attirée par les jeux d'action et de stratégie temps réel que par les jeux de rôle. Ces derniers sont trop lents à mon goût. Ne vous méprenez pas : j'adore passer du temps à développer un personnage et à interagir avec un monde complexe. Mais il se trouve que mon personnage préféré, c'est moi, et que je consacre déjà tellement d'énergie à trouver ma place dans notre monde réel qu'il ne m'en reste plus guère à investir dans les autres, les virtuels. Cela dit, si le principe de l'art est de renvoyer une image de la réalité (cf. la vision du monde par l'artiste, tout ça... - je ne suis pas en train de confondre cet article avec une dissert de philo, moi, là ?), je peux dire, sans trop me vanter, que je connais assez bien mon sujet. Ben oui : étudier le modèle (à savoir la vraie vie, pour ceux qui n'auraient pas suivi), c'est une sorte de formation continue sur les jeux de rôle, non ?
Je m'estime donc plutôt bien placée pour apprécier les qualités des copies qu'on me présente. Pire, je me trouve carrément plus professionnelle que tous ceux qui privilégient les mondes virtuels, car comparer une copie à une autre copie, c'est en fait très réducteur. Aucun critique d'art digne de ce nom n'oserait juger des qualités d'un tableau de Turner en le comparant uniquement à ceux de Renoir, de Rembrandt, ou même de John Constable. L'étalon ultime, ce serait la réalité. Ah, le traitement de la lumière dans « Incendie du Parlement de Londres » ! Oui, on peut – on doit, même – parler de l'aspect technique de la réalisation, mais à quoi bon être un technicien hors pair si on n'a rien à exprimer, si l'œuvre est exempte de richesses ? C'est pour cette raison que je déteste voir des jeux très beaux mais très vides. Ou qui auraient pu être réalisés à moindres frais technologiques.



## Ah, le traitement de la LUMIÈRE dans Vampire !

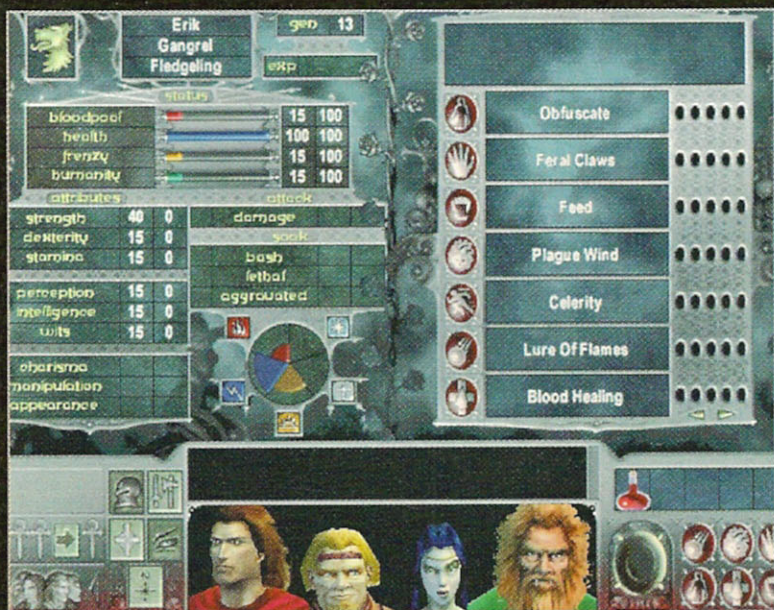
C'est vrai que la réalisation technique de Vampire est exceptionnelle. Son moteur 3D est puissant, et il repose apparemment sur une excellente gestion de la mémoire. Avec, en prime, un redoutable système de compression des textures. Bon, comme d'habitude, les screenshots sont bien en dessous de la réalité du jeu-qui-bouge. Mais avouez quand même que c'est super beau. Et en plus, au-delà de sa beauté, ce jeu dégage vraiment quelque chose : une atmosphère, comme qui dirait. (Ça tombe plutôt bien, vous ne trouvez pas ?) Au-delà de la rapidité de l'action - puisque Vampire est un jeu vidéo méchamment orienté action - un autre rythme se crée en parallèle, lent et envoûtant, qui s'impose presque insidieusement. Oui, Vampire promet d'être un vrai bon jeu, en ce sens que les gars de Nihilistic ont su créer un vrai monde, avec une vie propre. De là à vous garantir que ce monde sera capable de vous captiver de manière durable, il y a tout de même une marge, que je ne franchirai pas. D'abord parce que ce n'est pas mon rôle de faire le boulot des testeurs. Ensuite, et surtout parce que si on vous répète régulièrement de ne pas acheter un jeu avant d'en avoir lu le test, c'est bien parce qu'il faut toujours se méfier des promesses. Un tiens vaut mieux que deux tu l'auras, nous dit la sagesse populaire. Je ne suis quand même pas nette, sur ce coup-là. Mine de rien, je suis juste en train de vous mettre en garde contre tout ce que j'écris. Mais bon, au diable la frilosité ambiante : populaire ou pas,



*Au cours de la campagne solo, on sera amené à rencontrer des représentants de presque tous les Clans, mais on ne pourra incarner que les 4 persos prévus : 2 Brujahs, 1 Gangrel et 1 Tremere. En revanche, pour le mode réseau, on pourra choisir n'importe qui parmi tous les acteurs du jeu. Et si on a un modeleur 3D sous la main, on pourra même se créer ses propres persos.*

## Que les fans se rassurent

Une licence telle que Vampire, ça ne se lâche pas sans garantie. L'équipe de Nihilistic est béton, certes, mais vous vous imaginez bien que White Wolf ne peut pas se permettre de flinguer sa crédibilité auprès de son million et demi de fans. Ils ont donc bossé en étroite collaboration avec Nihilistic, leur fournissant tout le background et validant toutes les étapes du game design et de la réalisation. Si donc vous repérez ici et là quelques libertés que se serait offert le jeu vidéo par rapport au jeu papier, c'est uniquement parce que le gameplay l'exigeait. Soyez certains que White Wolf s'est bien assuré que les changements proposés par Nihilistic préservaient la philosophie de leur licence.



la sagesse exige que je sache reconnaître mes limites. Et en l'occurrence, j'en vois 2 majeures. 1° : je suis humaine et donc faillible. Et 2° : mon pouvoir sur les développeurs n'est pas aussi grand que certains ici s'entendent à le croire. Traduction : je ne suis pas encore en mesure, par la seule force de ma pensée, de les obliger à tenir leurs promesses – ce qui serait pourtant vachement cool.

## À défaut de promesses...

Je peux quand même vous faire partager mes espoirs. Surtout que j'ai profité de ma visite chez Nihilistic pour récupérer des éléments susceptibles d'étayer ces espoirs. Pas bête, hein ? Quand je pense qu'on prend parfois les filles pour des connes... Moi j'vous dis qu'il y en a là-dedans. Blague à part, j'ai été très contente de rencontrer tous les gars de Nihilistic. Car merde, l'exploitation d'une licence comme celle de Vampire - qui n'est guère que le deuxième jeu de rôle le plus joué dans le monde après AD&D (White Wolf, son éditeur, estime à 1,5 million le nombre de ses adeptes actuels) - ce n'est quand même pas le truc qu'on peut refiler au premier venu. Eh bien vous savez quoi ? J'ai une bonne nouvelle pour vous : les 12 coyotes de Nihilistic ne sont pas franchement ce qu'on peut appeler des débutants. Du moins dans le domaine des jeux vidéo : si vous allez faire un tour sur leur



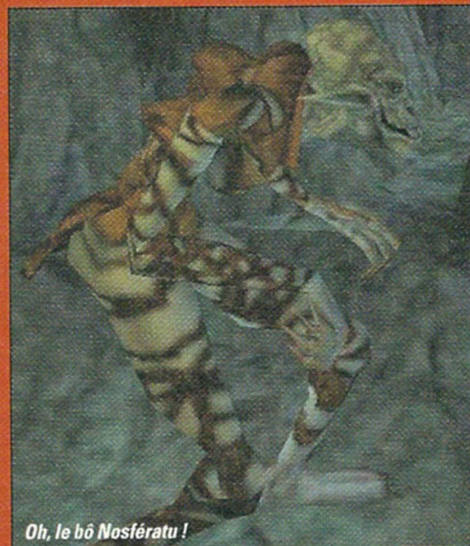
site Web, vous pourrez déjà vérifier qu'ils ont tous des bios impressionnantes. Mais le plus flagrant, c'est que ces 12 là ne perdent clairement pas leur temps à faire des conneries. D'abord parce qu'ils se feraient vite repérer. Ensuite, parce que s'ils ont quitté leurs grosses boîtes respectives (LucasArts, Blizzard, Rogue Entertainment, etc.) pour fuir les projets de 30 ou 40 personnes, subdivisés en départements et sous-départements, dépendants de choix technologiques venus « d'en haut », bouffés par la traditionnelle réunionite... Bref, s'ils ont fui la dilution des rôles, c'était bien pour avoir un truc à eux, un projet où chacun se sent indispensable et dans lequel il se donne à fond. Bref, vous voyez le topo : 12 pros qui s'investissent à mort, on part déjà sur de bonnes bases.

## Et ça continue tout PAREIL ?

Le fait qu'ils dépensent une énergie monstre à réaliser un bon jeu ne garantit pas forcément une bonne adaptation de la licence. Et pourtant, là encore, ça semble bien être le cas. Les gars de Nihilistic ont apporté un soin tout particulier à respecter l'univers du jeu de White Wolf. Quand ils se sont installés dans leurs locaux de San Francisco (une grande pièce, en fait, où tout le monde se côtoie dans une ambiance plutôt sérieuse), ils n'étaient que 6. Mais, ayant déjà prévu de recruter de nouveaux collaborateurs, ils avaient commandé des bureaux supplémentaires. Hum... Que faire de ces bureaux inutilisés ? Les regrouper pour constituer une grande table où jouer à l'ancienne, pardi, afin de se familiariser avec l'univers ! Car le choix de Vampire ne vient pas de Nihilistic : le contrat avec White Wolf a été signé par leur éditeur, Activision, et c'est en héritant de cette licence qu'ils ont découvert l'univers de Vampire. C'est ainsi que durant les premiers mois d'existence de la boîte, ils sont quasi exclusivement restés autour de leur grande table, à « travailler » comme des fous, ne ménageant ni leur temps, ni leur énergie, pour se documenter sérieusement sur le jeu et en saisir toutes les subtilités. Autant dire qu'à cette époque, leur femme de ménage a dû halluciner plus d'une fois... Tout comme vous êtes peut-être en train d'halluciner maintenant : « Quoi ? Confier une telle licence à des débutants ? Mais ils vont nous la massacrer ! » Pffff, en voilà une idée bête. Pour avoir écrit pendant 2 ans la rubrique matos avec le Dr Kant, sur des sujets auxquels je ne connaissais pas grand-chose avant de m'y mettre, je peux vous garantir que l'ignorance n'est pas un handicap. Au contraire : pour peu qu'on ait de bonnes sources et qu'on soit un peu consciencieux, c'est même un avantage certain,

## L'univers de Vampire : The Masquerade

Comme on ne peut devenir vampire que par un autre vampire, il faut bien qu'il y ait un premier coupable. Caïn, le frère maudit d'Abel, est traditionnellement celui sur lequel reposent les doutes. Car en commettant le premier meurtre de l'humanité, il réveilla la colère de Dieu, qui nous pondit pour l'occasion un de ses fameux grands discours : « Désormais, tu te nourriras de tes semblables, tu vivras sans voir la lumière du jour, et bla bla. Méchant garçon ! » Bref, le premier Vampire était né. Caïn eut ensuite 3 « fils », qui à leur tour engendrèrent la 3e génération de vampires : les Antédiluviens. Les écrits saints des vampires, dont il reste quelques fragments jalousement gardés par les puissants, laissent entendre que ces Antédiluviens étaient au nombre de 13 ; 13 Caïnites qui furent le point de départ des grandes Lignées de sang actuelles, plus communément appelées Clans, auxquelles ils donnèrent leur nom : Nosferatu, Gangrel, Ventrue, etc. Au cours de l'histoire, les vampires continuèrent à étreindre des mortels, élargissant ainsi leurs Lignées respectives jusqu'à la 14e génération. (Le sang trop dilué des vampires de dernière génération ne leur permet pas de créer une 15e génération.) Certains puissants auraient même créé de nouvelles Lignées, moins anciennes car ne remontant pas à la 3e génération, qui ne sont pas reconnues comme Clans. Et comme il faut bien s'occuper, tout ce petit monde se fait la guerre sainte (le Jyhad) depuis plusieurs milliers d'années, pour l'obtention de pouvoir ou d'autres intérêts divers, orientant ainsi depuis les origines l'histoire des mortels, à leur insu. C'est ce qui fait le charme de ce jeu de rôle, dont les rapports étroits et détournés avec notre Histoire ont été savamment expliqués au fil des suppléments.



Oh, le bô Nosfératu !



L'impressionnante galerie des jeux sur lesquels les mecs de Nihilistic ont bossé.

car on aborde les choses sans préjugés. Il est difficile de dégager une vue d'ensemble cohérente quand on est trop impliqué dans un domaine. Sans compter qu'on a souvent du mal à communiquer avec les débutants. Alors que là, du coup, on peut être sûr que les néophytes trouveront également leur compte avec le jeu de Nihilistic.



Le jeu est divisé en 2 phases à peu près identiques en termes de taille et de durée de jeu : les Dark Ages (Prague et Vienne au XIIe siècle) et les Modern Days (Londres et New York de nos jours). Entre les 2 : 800 ans d'un sommeil sans rêves.

## Des newbies partout : au secours !

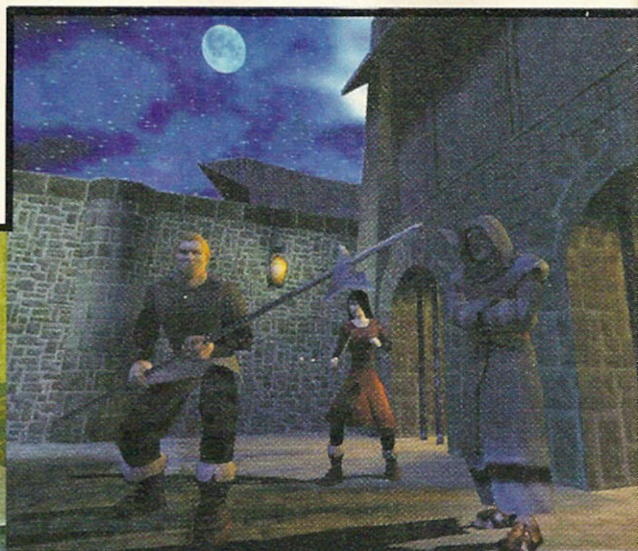
La campagne solo a été scénarisée sur un rythme qui permet d'entrer très progressivement dans l'univers. Avant d'être transformé en vampire, Christof, le héros, passe quasiment un tiers des Dark Ages (soit un sixième du jeu) en tant qu'humain, à justement combattre des vampires. Au fil de l'intrigue, on passe donc successivement par la découverte du monde des vampires de l'extérieur, puis la découverte de la réalité d'une existence de vampire (avec cette bête assoiffée de sang qui dort en nous et qu'il nous faut apprendre à maîtriser, sous peine de perdre à jamais toute trace d'humanité, et la partie par la même occasion), puis la découverte du monde des vampires de l'intérieur (avec les luttes entre clans, et à l'intérieur même des clans, les luttes de pouvoir entre les jeunes un peu trop fougueux et les vieux, plus puissants mais beaucoup moins nombreux, et salement aigris pour la plupart), et enfin la découverte d'une voie de salut possible (qu'on n'est d'ailleurs pas forcé de suivre, le jeu proposant 3 fins distinctes). Bref, autant les fans du jeu de rôle papier comprendront pas mal de choses avant les autres, qui leur permettront de vivre des expériences en plus, autant les débutants en apprendront suffisamment sur l'univers de Vampire pour ne pas faire tache dans les parties en réseau. Car si les promesses du mode solo font déjà gravement baver, ce que Nihilistic est en train de mettre en place pour le jeu en réseau a de quoi faire littéralement péter les plombs : Vampire nous permettra de vivre toute la richesse du jeu papier. Allez, relisez encore une fois ce dernier bout de phrase. Non, je n'exagère pas : toute la richesse du jeu papier, avec la possibilité de créer ses propres scénarios, d'inviter d'autres personnes à venir les jouer, puis de diriger sa partie comme on l'entend. J'y viens, vous allez voir, mais d'abord…

Le jour où je suis passée chez Nihilistic, comme je vous le disais dans mon chapô, ils m'ont annoncé être très proches de la fin du développement. À l'heure où vous me lisez, ils sont peut-être même en train de faire péter le champagne californien et de se balancer des cotillons dessus. Bon, évidemment, il faudra qu'on attende encore un peu avant de le voir arriver de par chez nous, le temps qu'Activision finisse la localisation. Mais ce n'est pas de ça que je voulais vous parler. Ce que je voulais dire, c'est que les derniers mois de développement d'un jeu sont les plus difficiles. Nous, on vit ça tous les mois : ça s'appelle le bouclage et ça nous bouffe une semaine à tout casser. Eux, ils ne connaissent ça que tous les 2 ou 3 ans, mais ça dure vachement plus longtemps, du coup. Pour réussir à entrer chez eux, j'ai donc dû profiter qu'ils ouvrent leurs portes à des gars plus importants que moi. En l'occurrence : une bande de journalistes allemands. (Aussi incroyable que cela paraisse, les Allemands achètent à eux seuls presque autant de jeux vidéo que tous les Américains du Nord réunis : États-Unis + Canada. Inutile de vous dire que les développeurs intelligents n'hésitent pas à faire quelques efforts pour eux.) Et grâce à ces journalistes allemands, j'ai eu l'occasion… Que dis-je ? J'ai eu la chance et le privilège d'assister à une démonstration de jeu en réseau, dirigée par Ray Gresko himself.



Yves Borckmans (belge de naissance) a mal débuté dans la vie : il était administrateur de bases de données Oracle. Heureusement, il était aussi joueur. Après avoir fini Dark Forces, il a eu envie de créer des niveaux pour ce jeu. Il s'est donc amusé à développer un éditeur de niveaux, qu'il a offert sur Internet. Bref, quand les gars de LucasArts lui ont proposé de venir les rejoindre, il n'a pas hésité longtemps.





## Un peu de littérature

Mais alors juste un peu, hein. Et pas trop rebutante : des trucs sympas pour vous mettre dans le bain en douceur. Voici donc une sélection de 4 romans qui ont influencé les créateurs du jeu de rôle :

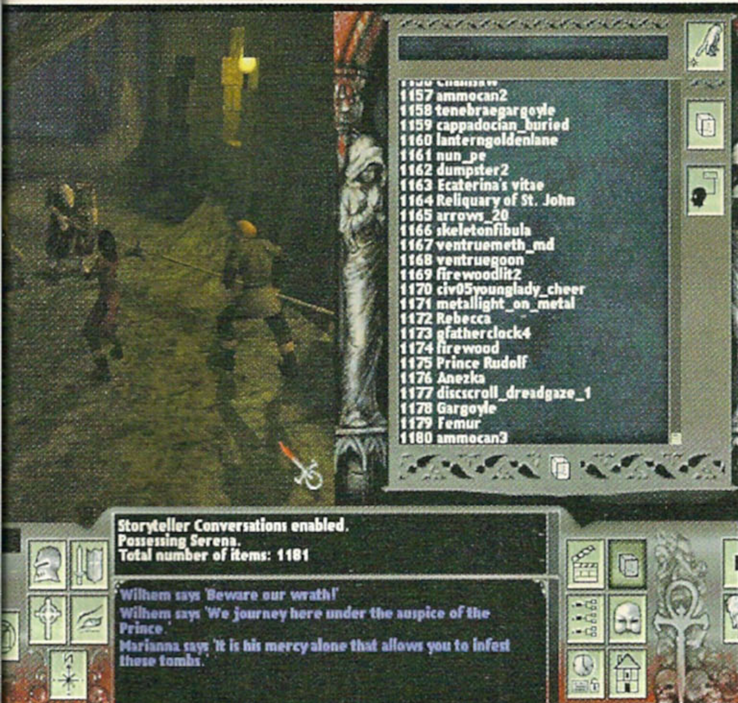
- « Chronique des Vampires », de Ann Rice (dont est tiré le film « Entretien avec un Vampire »)
- « Dracula », de Bram Stocker
- « Those who haunt the night, » de Barbra Hambly
- « Time enough for love », de Robert Heinlein

(Les 2 derniers n'ont pas encore été traduits en français, désolée.)

Cette sélection a été réalisée par notre spécialiste es Vampires maison, RaHaN, un confrère de Joypad et néanmoins ami. D'ailleurs, l'honnêteté m'oblige à vous signaler que c'est également lui qui est à l'origine de l'encadré sur l'univers de Vampire : The Masquerade.

## Mais laissez-moi plutôt vous raconter

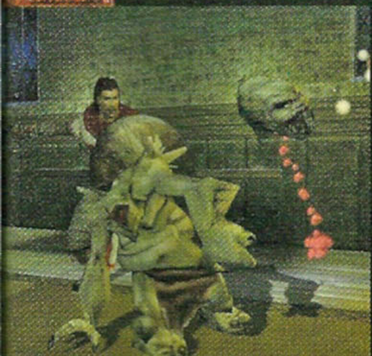
Sur sa bécane, Ray définit d'abord rapidement un certain nombre de variables, vérifie quelques PNJ (Personnages Non Joueurs), change une texture et un comportement de-ci de-là, détermine les



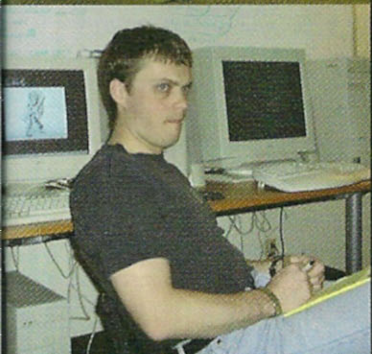

## L'aventure solo

Vous débuterez le jeu en tant que guerrier croisé, pur défenseur de la foi chrétienne et valeureux pourfendeur d'infidèles. Mais votre innocence sera rapidement mise à rude épreuve, car non seulement vous vous retrouverez soudain au beau milieu d'une guerre vampirique qui vous échappe (et vous obligera à côtoyer de véritables créatures du démon), mais vous développerez dans le même temps un amour fou et absolu pour une jeune nonne quasi-sainte. Les grands désordres causés dans votre âme par cette situation impossible et intolérable (souiller une créature de Dieu, quelle horreur !) seront la cause de votre chute : un petit moment de faiblesse, et hop ! Vous voici transformé – les vampires sont en guerre ; il leur faut recruter des troupes – en une de ces créatures qui vous répugnaient et que vous mettiez toutes vos forces à combattre. Commence alors sur le plan personnel une longue descente aux enfers, et sur le plan social un apprentissage des règles et des devoirs d'un vampire du clan guerrier des Brujahs, avec l'aide de Wilhem, un autre Brujah, qui vous apprendra notamment à vous nourrir sans tuer vos victimes et à préserver ce qui reste d'humanité en vous. Pour le joueur, c'est le début de la gestion d'une équipe et de ses stats. Car par la suite, vous et Wilhem serez rejoints par une grosse brute, Gangrel, et une mage, Tremere. Pour chacun d'eux, il vous faudra attribuer les points d'expérience, surveiller les niveaux, définir le type de comportement, choisir les pouvoirs… Enfin tout ça, quoi. Vous pourrez alors incarner n'importe lequel de vos 4 persos, en laissant les autres vous suivre de manière plus ou moins rapprochée (selon le type de comportement choisi : offensif, neutre ou défensif), ou même faire éclater votre groupe pour confier à certains quelques missions ponctuelles basiques. Cela dit, si vous avez sous la main 3 potes désœuvrés, vous pourrez tout aussi bien constituer rapidou un petit LAN et leur demander d'incarner, chacun, un des membres de votre équipe, afin de continuer la campagne en coopératif.

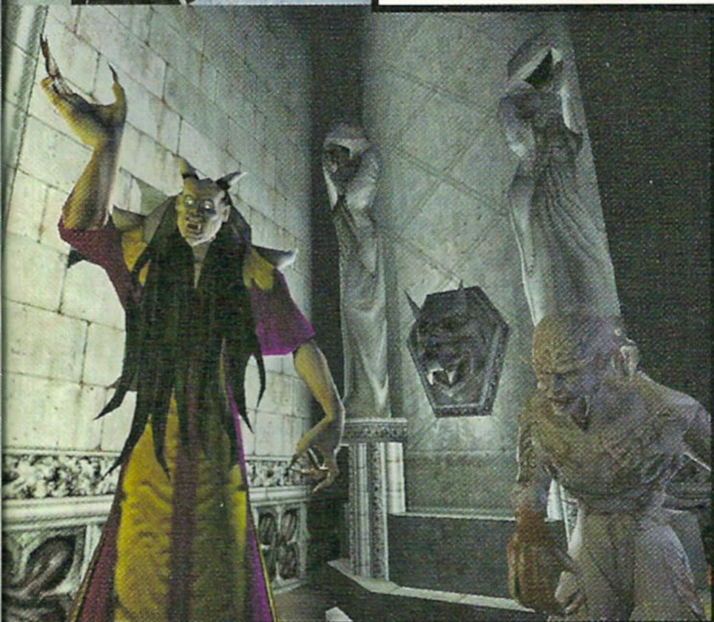




*Pour développer ses propres scénarios et se bombarder maître de jeu, il faudra non seulement bien connaître l'univers de Vampire, mais aussi avoir un certain sens de la mise en scène, et enfin se plonger un peu dans la programmation. Allez, flippez pas : les développeurs ont été sympas. Ils ont choisi un des langages les plus simples, le Java, qu'ils ont en plus documenté par des pages html. Quant à l'éditeur de niveaux, ce sera « tout simplement » celui de Quake.*



*Ray Gresko, le boss de Nihilistic, visiblement très inspiré par les questions des journalistes allemands.*



paramètres d'affichage, désactive 3 tonnes d'effets visuels, et lance finalement son serveur. Une fenêtre de la taille d'un timbre-poste (j'exagère à peine) s'ouvre à l'écran : le code réseau n'étant pas encore très stable, il a préféré lui réserver le maximum des ressources de son système. Les Allemands postulent ; Ray examine un instant leur fiche de perso et, grand seigneur, décide de les accepter dans sa partie. Le scénario qu'il leur fait jouer a été créé à la va-vite. Il lui faut donc intervenir assez souvent. Pendant que les Allemands sont encore en train de discuter avec les PNJ de la taverne dans laquelle ils ont atterri, Ray utilise sa caméra flottante pour vérifier que tout est en place pour leur sortie. Apparemment, tout va bien. Il revient donc dans le bar, presse Tab et se retrouve à diriger le barman. Hop, encore un coup de Tab, et le voici dans la peau d'un des clients (au sens figuré, car la caméra reste toujours libre). Il le dirige vers nos Allemands et, après les présentations d'usage, les invite à le suivre dans la ville. Mais à peine sorti, le petit groupe se fait agresser par une bande de monstres placés là par on ne sait trop qui. Pour ajouter à la tension, Ray en profite pour se désengager de son PNJ et lâcher une explosion juste derrière l'un des Allemands. Le bruit lui résonne aux oreilles et il sursaute sur sa chaise. Bon, là j'invente un peu, car après 3 ou 4 plantages au sein même de la taverne, j'ai lâché l'affaire pour me lancer dans une grande discussion avec le Francophone de Nihilistic, Yves Borckmans. À 2 heures du mat (17 heures là-bas), moi je commence à avoir du mal à réfléchir en anglais. Alors je concentre mes dernières forces pour récupérer quelques infos faciles, car en français. Toutes ces émotions m'ont épuisée. Je ne songe plus qu'à regagner ma chambre d'hôtel et à m'affaler sur mon lit. Et à rêver de vampires. ■ □ □





Un regret : les extérieurs font un peu vides.



# Crusaders of Might and Magic

GENRE
**Action Aventure**

ÉDITEUR
**3DO**

DÉVELOPPEUR
**3DO**

SORTIE PRÉVUE
**Avril 2000**



On pourra s'éclairer à grands coups d'étincelles.



Si c'est pas magnifique !

On avait eu les Might & Magic, les Heroes of Might & Magic, les tee-shirts Might & Magic, les napperons brodés et les ensembles de jardin en rotin Might & Magic. C'est clair, il ne manquait plus que les Crusaders of Might & Magic pour que nous soyons définitivement comblés. Ça devait arriver : sacrifiant à la mode, 3DO transporte sa série fétiche dans le territoire du jeu d'action en vue à la troisième personne. Dans Crusaders, le joueur assumera le rôle de Drake, un mercenaire médiéval obsédé par l'idée de vengeance. Faut dire qu'une armée de squelettes a eu la mauvaise idée d'assassiner toute sa famille. Forcément, ça énerve. En plus, en partant, ils se sont barré en emportant son tapis de bain Might & Magic. Et ça, il a pas supporté du tout. Vous allez donc pouvoir contrôler le gars Drake dans une vue à la Tomb Raider. Notre défenseur de la veuve et de l'orphelin pourra courir, sauter, escalader, résoudre des puzzles en temps limité, éviter des trappes… voire filer des grands coups d'épée et balancer des boules de feu.
Tout ça enrobé dans une aventure non linéaire dans un vaste monde 3D. Quatre-vingt-dix zones en tout, qu'on nous promet. Au cours de son épopée, Drake le justicier assistera à plusieurs réunions Tupperware Might & Magic, vous vous en doutiez. Mais il se peut aussi qu'il se décide à affronter une trentaine de types de monstres, dont certains ne devraient pas être complètement étrangers aux amateurs de la série.



Et ça bouge très bien.





La reine Celestia est très bizarrement fringuée.

## Un moteur 3D bien affûté

Le moteur 3D de Crusaders s'annonce très fluide. À la manière d'un Drakan, on contrôle le point de vue à la souris. Et vous pouvez y aller. Même en remuant la souris dans tous les sens, pas moyen de mettre le moteur 3D à genoux. Bon point pour 3DO, qui ne nous avait pas encore montré de prédispositions dans le domaine. Après avoir voyagé quelque peu dans ce nouvel univers, on remarque aussi que les décors font moins « salles de bain greco-romaines » que dans les précédents Might & Magic. « Enfin, y a quand même du marbre au plafond », me fait remarquer le très médisant Moulinex. Bah… Les extérieurs semblent par contre moins réussis, à cause de textures un brin répétitives. Côté jouabilité, Crusaders devrait boxer dans la catégorie Action avec quelques saveurs Jeu de rôle assez légères. C'est-à-dire que l'on vous confiera des quêtes et que vous pourrez faire des emplettes auprès de marchands. Drake sera défini par des caractéristiques qui iront en évoluant. Vous aurez aussi à faire des choix cornéliens : équiper une armure de plaques encombrante ou préférer du cuir bouilli ultra-léger ? Hmm ? Enfin, vous voyez le topo. Les quêtes seront l'occasion de visiter les nombreuses zones de ce monde épique. Vous irez combattre les clans insectoïdes, des armées de squelettes et de liches. Vous serez embrigadé dans la guerre civile des nains. Ah ça, les nains, toujours en train de foutre la pagaille ! Vous pourrez vous équiper avec tout un éventail de trucs tranchants. Ce qui n'empêchera pas notre croisé de faire usage de la magie : essaims mortels, boucliers de mana et autres flots de feu viendront calmer les ardeurs des streums un peu trop affectueux. Et en montant de niveau, le p'tit père Drake aura accès à des sorts plus puissants qui endommageront plusieurs créatures à la fois. Tout ça. Vous l'avez compris, Crusaders of Might Magic ne semble pas de nature à détrôner un Ultima IX, ni même un Drakan. Pourtant, avec son moteur performant et un graphisme fort sympathique, il pourrait bien intéresser les fans d'action médiévale pas trop prise de tête. À voir lors du test.

iansolo



Les villageois du cru vous refilent des infos sur les événements qui agitent la contrée.




Vous voyagerez de zone en zone à bord de cette espèce de barque volante.



# La machine à voyager DANS LE TEMPS

GENRE
**Aventure**

ÉDITEUR
**Cryo Interactive**

DÉVELOPPEUR
**Cryo Interactive**

SORTIE PRÉVUE
**Mars 2000**

Ce qu'il y a de vachard dans le Temps, c'est qu'il a la fâcheuse manie de nous avancer, seconde après seconde, vers la tombe. Non, ce n'est pas du fatalisme, ce n'est pas de l'ironie, et encore moins de l'humour noir ; c'est juste une réalité. J'en vois d'ici qui sont en train de se frotter les mains en attendant la future disparition obligée de n'importe quel pigiste de Joystick, en vue de le remplacer dans les plus brefs délais. Si, si, il y en a qui le pensent ; moi-même, je m'égare parfois dans cette attitude écœurante, dans l'espoir d'obtenir un jour un quelconque héritage venant d'un vieil oncle fané perdu quelque part dans le massif désertique des Cévennes. Le temps, donc. Le « grand gourmand ». C'est Herbert Georges Wells qui a eu la bonne idée d'écrire quelque chose de fantastique à propos de ce phénomène nous faisant vieillir tous les jours un peu plus. Le livre s'appelle « La Machine à voyager dans le temps » et on ne compte plus le nombre d'œuvres cinématographiques qui ont adapté, de prés ou de loin, ce roman. C'est maintenant au tour de Cryo de se coller à l'adaptation de cet ouvrage. Là, c'est un jeu vidéo, et il s'agit plus d'une fiction que d'une adaptation du livre de Wells. On incarnera l'écrivain qui, dans une tentative de voyage dans le temps, a été propulsé quelque 800 000 années plus tard pour s'apercevoir que le temps s'est arrêté et qu'il a perdu tout moyen de retourner à son époque.
Le voilà donc piégé dans des régions désertiques, ensablées au dernier degré, traversées par des tempêtes temporelles faisant vieillir ou rajeunir n'importe qui, n'importe comment, et dans lesquelles le soleil ne se couche jamais. Pour sortir de ce mauvais pas, le petit Wells devra se servir de ses méninges (enfin, de celles du joueur), des rencontres de quelques autochtones et de quelques pouvoirs « chronomatiques », véritable magie du temps, mis à sa disposition, pour comprendre pourquoi il a réussi à mettre en danger l'existence même de l'univers... Vaste programme.
On aura droit à quelques nouveautés en matière de réalisation. Ce jeu d'aventure reprend habillement le moteur omni 3D qui a fait la richesse de Cryo, en collant par-dessus des personnages en 3D temps réel. Ainsi, on se promènera dans des décors pré-calculés qui offriront un scrolling très souple dans l'environnement du joueur au fur et à mesure de sa progression. L'air de rien, c'est très joli. On attend de voir ce que ça va donner question gameplay.

*Pete Boule*

Pousser des caisses, c'est devenu un passage obligé dans les jeux, dirait-on.

Bien qu'en omni 3D, le décor comportera certains éléments mis en avant-plan par rapport aux personnages en 3D temps réel.

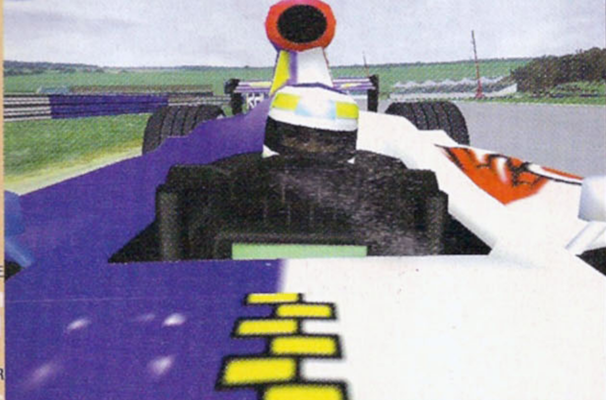
Bien que l'adaptation de l'œuvre de Wells soit assez libre, il y a un certain respect de son esprit dans le jeu.

# Formula One 2000



Remarquez la très belle prestation des rétros. On les applaudit..





GENRE
**Simulation de Formule 1**

EDITEUR
**EA Sports**

DÉVELOPPEUR
**EA Sports**

SORTIE PRÉVUE
**Avril 2000**




Les yeux du pilote devraient cligner dans la version def.

C'est dingue comme la Formule Un a le don d'inspirer les programmeurs et leurs potes les commerciaux. Parce que si mes doigts sont exacts, ce ne sont pas moins de quatre simulations qui sont sur le point de se faire éventuellement adopter par votre disque dur. Attendez voir, avec Formula One 2000, nous avons celui de Lankhor (la suite d'Official Formula One), Grand Prix 3 (on ne le présente plus) et enfin celui d'Ubi Soft (la suite de Monaco). Eh bien, avec une telle brochette, inutile de vous dire que la sélection sera sans pitié et qu'il n'y aura pas de place pour l'imperfection. Bon, Formula One 2000, nous vous en avons déjà pas mal parlé il y a maintenant deux mois. Pour rafraîchir les esprits, rappelons qu'il s'agit du seul soft à posséder officiellement la licence de la saison 2000. C'est pourquoi il devrait être également le seul à proposer le circuit d'Indianapolis, dont c'est le grand retour. Pour le reste et en résumant à mort, il semble que le jeu sera très correctement fourni en effets spéciaux de qualité, que le gameplay s'annonce très correctement fourni en gameplays de qualité et surtout que la qualité s'annonce très correctement fournie en qualité. Oui, vous avez raison, être informatif à tout prix, c'est notre métier, c'est notre passion. Bon, plus sérieusement, on a eu l'occasion d'y jouer quelques heures, et la première impression s'annonce tout à fait positive. Reste à voir ce que cela donnera par rapport à la concurrence, même si les dates de sortie ne semblent pas coïncider. Ah la la, je sens que le choix ne va pas être facile.

*Fishbone*

Des modélisations de voitures qui s'annoncent bien alléchantes.

iANSOLO

# nox





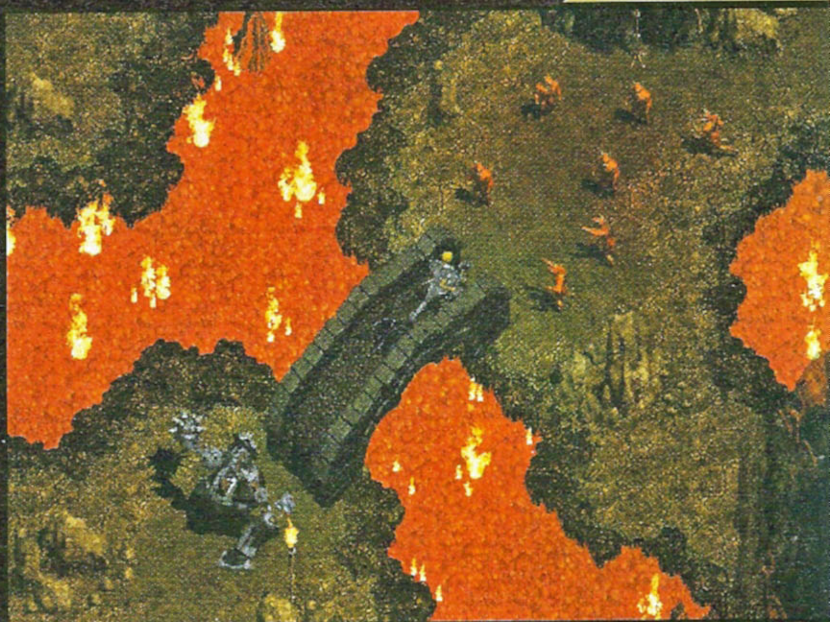

Petite carte du monde de NOX.



MACHINE PC CD-ROM
GENRE ACTION/ROLE
EDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR WESTWOOD STUDIOS
SORTIE PRÉVUE MARS 2000



Dire que Diablo II est un petit peu attendu par nos copains les joueurs est bien en deçà de la réalité. La suite du succès de Blizzard est attendue comme la prochaine apparition de Jean Paul II en tongs sur le Net. L'aura de certains titres a cela de pernicieux qu'elle occulte la présence d'autres jeux tout aussi prometteurs. Tenez, au hasard, NOX, un jeu développé par Westwood, des gens qu'on ne peut pas vraiment qualifier de touristes du jeu vidéo. Alors laissez-moi vous déranger deux secondes dans vos téléchargements d'images de Diablo II. À l'heure où vous lirez ces lignes, NOX sera déjà disponible à la vente. Et le gars NOX, il a tout ce qu'il faut pour être LE challenger de Diablo II.







Après une intro humoristique à la Heart of Darkness, l'aventure commence dans un dirigeable en compagnie d'un bonhomme sympathique qui fait penser au Baron de Munchausen.

Je sais que je vais encore recevoir tout plein de courrier de lecteurs m'accusant de crime de lèse-majesté. Je ne vais pas rajouter dans la provocation (mais si, du coup) en disant que Diablo premier du nom ne m'avait pas éclaté plus que ça. Ni même surenchérir en prétendant m'être bien amusé pendant cette demi-journée passée à jouer à NOX. Faut dire aussi que quelques heures ne suffisent pas à prononcer un jugement définitif (voir l'encadré « Pourquoi NOX n'est pas testé dans Joystick ? »). Mais les premières impressions sont souvent les bonnes. NOX est beau. La prise en main est d'une facilité déconcertante. Le mode solo, aussi bien que le mode multijoueur, apporte pas mal d'innovations dans le genre. Il ne semble pas nécessiter une config. de fou pour tourner correctement. Bref, NOX m'a donné l'impression d'un Diablo I réussi : plus varié, plus coloré et sans lourdeurs de chargements. Notez bien que je ne me mouille pas : j'ai rien dit sur Diablo II... Enfin quoi, laissons tomber la guerre débile entre les titres. Au final, si les deux jeux assurent, ce sont les joueurs qui seront gagnants. Hmmm, tout bien réfléchi, vous pouvez commencer à en parler à votre banquier. Je sens que ça va encore lui faire plaisir.



## PRINCIPES de base

Les principes de base de NOX ne devraient pas dépayser les fans de Diablo ou de Baldur's Gate. Les décors et personnages sont représentés en vue de haut, avec une perspective isométrique. On se balade dans les nombreux lieux du jeu (intérieurs et extérieurs) en cliquant ici et là pour ramasser des objets, tuer des monstres et engranger des points d'expérience. Ça paraît simple, expliqué comme ça, et ça l'est réellement quand on s'y essaye pour la première fois.
L'interface de NOX est clairement l'une des plus intuitives que j'ai pu voir (cf. encadré « Une chouette de chouette interface »). Toutes les actions s'effectuent avec les deux boutons de la souris. On peut pas faire plus simple. Pour les sorts, c'est tout aussi abordable vu que chaque sort dispose d'un raccourci clavier clairement indiqué à l'écran. Pareil pour les livres de magie et l'inventaire.
En début de partie, NOX nous donne le choix entre trois classes de personnages, dans la grande tradition action/rôle. Le Magicien est spécialisé dans l'usage des sorts offensifs, le Druide fait merveille dans les sorts d'invocation, alors que le Guerrier est comme d'habitude un as en bourrinage intensif (voir encadré « Un monde, trois carrières »).
Si NOX est très orienté action, la somme de détails devrait remplir de ravissement l'amateur de jeu de rôle éclairé. Notamment le système de magie, qui n'a pas à rougir face à Diablo et Baldur's réunis. Il y a des tonnes de sorts, chacun

# Nox



Une fois récupéré le « De Creatura » d'une créature, vous pourrez envoûter celle-ci avec le sort idoine et en faire un de vos zélés serviteurs.



possédant un effet bien particulier. On trouve ainsi des boules d'énergie, un sort d'invisibilité, un contre-sort (qui détruit le sort lancé par l'ennemi), un sort d'inversion (qui renvoit son sort à l'adversaire, comme un boomerang magique), des sorts d'invocation de créatures qui iront se battre à votre place (gargouilles, golems, etc.), sans compter les Nuages toxiques, Météorites et autres Poings vengeurs. Le système de magie permet la création d'une myriade d'objets magiques. Chaque objet du jeu est en effet constitué d'un des huit éléments du monde de NOX, chacun investi d'une plus ou moins grande puissance. Du coup, il devient possible d'enchanter les objets en leur attribuant des sorts de premier et deuxième niveau. Ce système s'applique également aux pièges. Si vous jouez un magicien, vous pourrez poser un piège personnalisé projetant le sort de votre choix sur la malheureuse victime. Bien mieux que Dungeon Keeper ! Le druide n'est pas en reste. Il peut associer un de ses sorts à un messager qui ira trouver l'adversaire pour lui livrer le sort en pleine poire, et cela sans lui faire signer le bon de livraison. Le messager est une espèce de bestiole rose grotesque montée sur deux pattes ridicules. N'empêche que, quand on en croise une, on a intérêt à prendre ses jambes à son cou pour se mettre à l'abri. Le guerrier, enfin, n'a pas accès librement à la magie mais pourra compter sur quelques pouvoirs spécifiques (dont la terrible charge mortelle).Cette somme de délire magique est délivrée au fur et à mesure de l'aventure en jeu solo. En revanche, en multijoueur, on dispose de tout l'arsenal d'un coup, ce qui donne lieu à de sacrés combats. Mais nous en parlerons plus loin. Jetons d'abord un œil sur le mode solo.

## TROIS persos, TROIS AVENTURES

Chaque classe de personnages débute dans un endroit particulier du monde de NOX. Cela devrait permettre de rejouer au moins trois fois le mode solo en choisissant chaque fois un personnage différent. Le guerrier, par exemple, démarre dans la forteresse de Dun Mir. Il doit trouver un moyen de rejoindre la troupe d'élite de Lord Horrendous, les Chevaliers du Feu, avant de se rendre dans la ville d'Ix. Quel que soit le point de départ choisi par le joueur, il aura vite fait de se trouver face à une horde de créatures malfaisantes. Il semblerait qu'Hecubah la Nécromancienne ait pété les plombs. Elle a invoqué les puissances des ténèbres, et des légions de monstres commencent à débouler dans la contrée. Les créatures sauvages de NOX (ogres, trolls et bandits), relativement calmes jusqu'à présent, décident elles aussi de se joindre à la curée et débarquent en masse dans les villages aux quatre coins du pays. L'armée d'Hecubah a atteint des proportions redoutables et on ne voit vraiment pas qui pourra la repousser… à part peut-être vous, aimable joueur et grand défenseur de l'ordre dans les simulations informatiques. L'histoire de NOX est très riche et elle se dévoile peu à peu, à mesure que vous progressez dans l'aventure. Les monstres rencontrés deviennent chaque fois plus balèzes, mais surtout, on n'a pas l'impression qu'ils ont été plantés là par les programmeurs, par bottes de dix. Il y a plein de types de monstres différents. Chaque type possède des armes spécifiques, des stratégies de combat et une résistance innée aux différentes écoles de magie du jeu. Les armes sont aussi très nombreuses, sans souffrir de l'aspect un peu aléatoire de celles de Diablo I. Dès les premières minutes de jeu, on a accès à tout plein d'armes. Cela va des simples épées aux boucliers, en passant par les arcs, arbalètes, épées longues, masses, etc. On retrouve le cheminement classique dans ce style de jeu. Une fois ralliée la première bourgade, on ira visiter les échoppes pour s'équiper, revendre les armes en double, acquérir de nouveaux sorts, s'entraîner et rencontrer les notables locaux qui confieront au joueur ses premières quêtes. On ira visiter des cavernes malfamées, histoire de booster son expérience en douceur. On charmera son premier loup. On se payera sa première armure de la mort. Et ainsi de suite… Je ne peux guère vous en dire plus, n'ayant pû jouer que de très courtes heures à cette version pourtant définitive (voir encadré, bis repetitam). L'aventure est découpée en 14 chapitres. Selon Electronic Arts, il faudra plus d'une cinquantaine d'heures pour en venir à bout. Mais la durée de vie sera multipliée par trois si vous décidez de rejouer avec les deux autres classes de personnages.

## Beau ET PERFORMANT

Le graphisme de NOX est mignon tout plein. D'ailleurs, au dernier salon de l'E3, la rumeur voulait qu'on aille faire un détour par le stand Westwood. Et pourtant ici, pas de 3D, à la différence de Darkstone. NOX est tout ce qu'il y a de plus classique, en 2D et en bitmaps poilus. Remarquez, du coup, pas besoin de carte accélérée. Trois résolutions sont proposées : 640x480, 800x600 et 1024x768 en 65 000 couleurs. Dans le dernier cas, c'est vraiment très fin. Dès le début de la partie, on personnalise son personnage avec une dizaine de couleurs (peau, barbe, cheveux, vêtements…). La représentation du petit personnage à l'écran reflète les armes et vêtements dont on l'a équipé. Tenez, hop ! je retire tous mes vêtements et me

## UNE CHOUETTE DE CHOUETTE INTERFACE

**1** Les barres de vie et de mana : des raccourcis permettent de recouvrer instantanément santé ou puissance magique, en gobant de la nourriture et des fioles.

**2** On peut placer 5 sorts (parmi les 30 possibles) dans ces emplacements et les déclencher avec les raccourcis indiqués juste en dessous.

**3** Ce grimoire rassemble tous les sorts que vous avez appris. On peut reconfigurer la disposition de l'interface en déplaçant le petit grimoire où on le souhaite.



**4** Cette fenêtre indique l'arme actuellement sélectionnée. Une pression de touche permet de passer à l'arme secondaire. Une barre de stamina indique le temps de récupération après avoir porté un coup. Ce temps de récupération dépendra de votre force, de l'arme et de son poids.

**5** L'inventaire où vous entreposerez vos trésors. Les objets équipés sont entourés d'un cadre orange.

**6** On cliquera sur la loupe pour avoir des infos sur les objets transportés : poids, état (les armes s'usent quand on s'en sert).



voilà en slip dans les souterrains. Les décors sont très détaillés et ne souffrent pas de l'aspect répétitif de Diablo I. En intérieur, le système de lumières dynamiques fait des merveilles. On peut se balader avec une bougie à la main et voir les murs des catacombes s'éclairer à notre passage. On affrontera des créatures de dimensions variées. C'est vrai que c'est toujours bien agréable d'affronter un sprite de taille respectable, même si la vue de haut a tendance à écraser la perspective. Le développement ayant démarré il y a quelque temps, NOX se comporte comme un charme sur les configurations les plus récentes. Pour dire, sur nos Pentium III de la rédac', le mode multijoueur était même un brin trop rapide. Qui peut le plus peut le moins. Si ce surcroît de célérité s'avère un handicap, il sera sûrement possible de rattraper le tir. Pour les possesseurs de machines d'un certain âge, c'est par contre l'assurance de pouvoir y jouer sans passer par la case banquier. Electronic Arts ne nous a pas indiqué la configuration de base requise pour NOX. Mais on devrait pouvoir y jouer avec un P200. Bonne nouvelle.

## CÔNES DE vision

Comme nous le disions plus haut, NOX bénéficie d'un graphisme mignon tout plein. L'une des caractéristiques qui saute tout de suite aux yeux - c'est le cas de le dire - est le système de ligne de vue, intitulé True Sight. Diablo II devrait posséder un système de ligne de vue assez complexe. Celui de NOX fait déjà plaisir à voir. Lorsque vous vous trouvez à l'intérieur d'un bâtiment, tout ce qui est à l'extérieur apparaît en noir. Si le bâtiment possède des fenêtres, votre champ de vision s'en trouve naturellement augmenté. Ce champ de vision évolue en permanence en fonction de votre position et de votre angle de vue. En se déplaçant, on voit les cônes de vision s'ouvrir et se fermer en temps réel. En se rapprochant d'une fenêtre, pouf ! un nouveau cône de vision apparaît. On recule et re-pouf ! le cône de vision rétrécit pour disparaître finalement. Installez-vous dans une pièce avec plein de fenêtres et vous aurez le poste d'observation rêvé. Et ça marche pour les fenêtres, mais aussi pour les portes que l'on peut entrebâiller juste un petit peu pour voir ce qui nous attend quand la bobinette cherra. Ce système ajoute un réalisme supplémentaire au jeu. On examine soigneusement la progression du cône de vision en se demandant quel streumon peut se trouver encore tapi dans l'ombre. En multijoueur, le système fera aussi merveille chez les fourbes qui prendront un malin plaisir à se planquer dans des coins d'ombre (n'est-ce pas, Ivan ?) ou à ouvrir subrepticement une porte pour balourder en douce des sorts ou des carreaux d'arbalète. Un autre atout de poids réside dans le moteur physique de NOX qui n'apporte pas seulement un plus grand réalisme mais vient aussi enrichir le gameplay du jeu. Il est ainsi possible d'interagir avec quasiment tous les objets du décor. Prenez un simple tonneau. Vous pouvez le pousser n'importe où, monter dessus pour haranguer la foule, l'exploser en mille morceaux pour vous défouler, jouer avec les morceaux car vous êtes un peu débile sur les bords. Si le tonneau est rempli d'eau, vous pourrez le renverser pour éteindre un feu et franchir un passage sans vous griller la couenne. Dernier cas de figure : vous êtes poursuivi par un bataillon de monstres qui vous trouvent « tellement craquant dans votre robe de druide efféminé ». Vous pouvez pénétrer dans une pièce et barricader la porte avec plein de tonneaux en attendant d'avoir fourbi vos armes ou que vos admirateurs parviennent à trouver un autre accès. Dernier point : à l'intérieur d'un même chapitre, il n'y a pas de temps de chargement rébarbatif. On passe de niveau en niveau en empruntant des ascenseurs. Mais à aucun moment, je ne me suis trouvé à bailler comme un veau mort devant un écran de chargement. Et ça c'est cool.



## UN MONDE, TROIS CARRIÈRES

Quelle que soit la classe de personnage choisie, vous évoluerez dans le même monde. Simplement, chaque perso démarre à un endroit particulier. Le magicien commencera ses aventures sur la plage, le guerrier dans la zone d'entraînement, et le Druide dans la forêt, à proximité de la ville d'Ix. La forte orientation action de NOX ne l'empêche pas de cultiver un penchant certain pour le jeu de rôle. Petite description des trois classes en présence :

### MAGICIENS



Maîtres des arcanes. Ils peuvent placer des sorts dans des pièges magiques. Ils ne peuvent pas porter d'armure. Ils ne manient que les bâtons. Les magiciens commencent leur quête près du château de Galava.

Santé : faible
Magie : excellent
Force : faible
Vitesse : lente

### DRUIDES



Les druides peuvent envoûter ou invoquer des créatures afin de les contrôler. Ils portent des armures de cuir et s'arment d'arcs et de bâtons. Les druides commencent leur exploration près du village d'Ix.

Santé : moyenne
Magie : moyen
Force : normale
Vitesse : normale

### GUERRIERS



Les guerriers disposent de compétences spéciales. Ils peuvent porter la plupart des armures et manier de nombreuses armes, excepté les arcs et la plupart des bâtons magiques. L'aventure commence près de la créature de Dün Mir.

Santé : excellente
Magie : nulle
Force : élevée
Vitesse : rapide

## POURQUOI NOX N'EST PAS TESTÉ DANS JOYSTICK ?

Tiens, ça faisait longtemps qu'on n'avait pas parlé de cuisine interne : Electronic Arts Europe a envoyé aux magazines spécialisés un « contrat de confidentialité ». Le but de la manœuvre est de garantir à l'éditeur que les bêta versions (versions non finalisées) et masters confiés aux magazines ne seront pas piratés. Naturellement, la demande est tout à fait légitime d'autant que bêta et masters ne sont généralement pas protégés. Ce qui l'est moins, c'est la soudaineté de cette démarche : tant que nous n'avons pas signé, EA Europe refuse de nous confier des CD (NOX, mais aussi Croc 2, NFS Porsche), sans vouloir comprendre que notre service juridique souhaite étudier ce contrat avant de s'engager. Ça fait 10 ans qu'on bosse en confiance avec les éditeurs, EA compris, et voilà que tout est remis en question du jour au lendemain, parce qu'un imbécile fait du zèle. Bref, je trouve la rigidité d'Electronic Arts Europe totalement stupide et anti-productive, sans parler d'un manque de savoir-vivre évident. Afin que nous puissions tester NOX malgré tout, la filiale française d'EA nous a donc proposé de venir dans nos locaux pendant une journée, histoire de garder un œil sur le fameux CD (à quand les convoyeurs de fond ?). Mais nous estimons qu'une journée n'est pas suffisante pour faire un test sérieux, y compris en termes de rythme : un bon test ne se fait pas d'une traite mais par touches successives, histoire de prendre le maximum de recul. Naturellement, nous savons pertinemment que certains confrères testeront ce jeu, pour les uns parce qu'ils ont signé le contrat, pour les autres parce que NOX est très « vendeur ». Comme d'habitude, je préfère jouer les emmerdeurs plutôt que la carte de la logique marketing.

MOULINEX



En multijoueur, on démarre tout de suite avec un livre de sorts bien rempli.



C'est toujours réconfortant de se dire que l'on peut compter sur un beholder pour nous prêter main-forte.



## LE multijoueur EN FÊTE

Comme vous pouvez vous en douter, rassembler toutes les caractéristiques citées plus haut dans des parties multijoueurs à 32 participants aurait été vraiment fabuleux. Mais devant l'ampleur de la tâche, Westwood a finalement décidé de jeter le gant... Hahaha ! nan, je déconne. C'était vachement faisable et ils ne se sont pas gênés pour le faire. Autant c'est devenu banal de trouver plein de modes multi dans un Couic-like, autant on n'espérait pas cela dans un Diablo-like. Pas moins de quatre modes différents seront proposés aux fans de réseau : Arena (deathmatch paramétrable), Couronne (on gagne des points en contrôlant une couronne), Capture the Flag (classique) et Flagball (je garde le meilleur pour la fin). Si vous connaissez le principe du vieux jeu de plateau « Bloodbowl », vous avez déjà une petite idée du délire de NOX en mode Flagball. Pour résumer, il s'agit d'un match de football avec des cages, un ballon et des joueurs. Mais la comparaison s'arrête là. Nous avons pu faire quelques parties avec David Wilson de EA Angleterre, Ivan Le Fou, Ackboo et Caféine. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que c'est bien débile. Chaque joueur choisit sa classe de personnages, va s'équiper dans les vestiaires attenants au terrain et... mince ! Attendez les gars, c'est pas encore commencé, là... oh, les gros bâtards, c'est qu'y sont déjà en train de jouer pendant que je vous cause. Non mais vous allez lâcher ça. Ah voilà, on me fait une passe, je dribble, je vais shooter... ah non, zut : un ours vient de chopper le ballon. Un ours ? Non mais... que fait cet ours sur le terrain ? Hé ! Ho ! c'est pas réglementaire, les plantigrades sur le terrain... Oui, coco, mais pas dans NOX ! Manifestement, un druide adverse s'est pas gêné pour invoquer des créatures pour lui prêter main-forte dans la partie. D'ailleurs v'là une bande de gargouilles qui se dirigent vers moi, avec l'air entendu d'un pack de rugbymen néo-zélandais. Hop ! boule de feu, boule de feu, boule de feu : y' a plus de gargouilles. Le match tourne rapidement au grand n'importe quoi. Les magiciens balancent des sorts de la folie. Les druides invoquent des créatures en veux-tu en voilà. Les guerriers se la jouent « Speed ball » : d'abord, je bute le joueur d'en face, ensuite je me barre avec le ballon. Quand vous invoquez des monstres, ils apparaissent à l'intérieur d'une fenêtre dans un coin de l'interface. On peut en recruter quatre d'un coup - ou un seul s'il est de très grande taille. Ensuite, on peut ordonner à chaque créature de vous escorter, de partir en chasse ou... de garder une position. C'est pas tombé dans l'oreille d'un sourd. Rapidement, les cages se trouvent protégées par des golems mécaniques, de gros balourds pas rapides mais qui vous envoient au tapis d'une pichenette dans le râtelier. Et ça continue. Ça cavale de partout. Le plus dur, c'est de trouver deux secondes pour passer dans les vestiaires récupérer des fioles de vie ou toucher un bloc de cristaux pour refaire le plein de mana. Ça va très très vite. Je confirme : ça va même un peu trop vite... bing ! D'ailleurs, après ça, je ne me souviens plus de rien. On a dû m'assommer par derrière. En deux mots comme en cent : le flagball, c'est bien d'la balle !

## Concluant

Voilà venu le moment de terminer son petit boniment par un dernier paragraphe en forme de conclusion. Autant NOX nous avait appâtés lors du dernier salon de l'E3, autant cette journée en sa compagnie aura confirmé que Westwood était capable de nous pondre autre chose qu'une énième resucée de Dune 2. Pour ceux qui auraient l'idée de se jeter sur NOX dès sa sortie, je n'émettrais que quelques réserves. Tout d'abord, le jeu nous a semblé un peu rapide en multijoueur sur nos machines de compétition. Un phénomène classique pour un jeu dont le développement a démarré il y a quelque temps. Deuxième clause de réserve : l'intérêt et la durée de vie du jeu en solo, que nous n'avons pas pu tester, bicoze le monsieur il est reparti avec le CD, oh le vilain. Pour le reste, NOX bénéficie du savoir-faire séculaire des gars du bois de l'Ouest. Une réalisation fort jolie, des trouvailles de gameplay, une prise en main que même ma grand-mère elle te le mastérise en cinq secs. Bref de bref, Môssieur Diablo II va avoir un camarade de jeu, au pire un faire-valoir. Et c'est tant mieux : c'est jamais bon, les monopoles.






# Lemmings

GENRE
Gestion de troupeau de Lemmings

ÉDITEUR
Take 2 Interactive Software

DÉVELOPPEUR
Psygnosis/Take 2

SORTIE PRÉVUE
Avril 2000

Ce jeu existe depuis tellement longtemps qu'on en a presque oublié à quoi ressemblait un vrai lemming. Le lemming (Lemmus lemmus), aussi appelé « lemming des toundras », ne se contente pas de vivre sur les écrans des ordinateurs, affublé d'un ridicule pyjama vert et bleu. Ses couleurs dans la vraie nature sont noir, jaune et ocre-rouge sur son postérieur. Non, il n'a pas les cheveux verts. Sa taille varie entre 13 et 15 centimètres, à laquelle il faut ajouter entre 1,5 et 2 centimètres de queue, pour un poids de 1 kg environ. La population d'une colonie lemming varie entre 100 et 200 individus. Ils sont tous très agressifs, mais ça ce n'est pas grave, puisqu'ils ne sont pas équipés d'armes lourdes. Les causes des migrations des lemmings ne sont pas encore totalement connues, mais il se peut qu'elles soient principalement le fait d'une autorégulation de la population, lorsque la nourriture vient à manquer. C'est vraiment con comme animal. C'est sans doute grâce à ce dernier point que le jeu Lemmings existe. Question de recommencer à se moquer de la débilité intrinsèque de ce rongeur à la forme de testicule de Yeti, Take 2 et Psygnosis nous offriront au mois d'avril une énième version de Lemmings. Ça s'appelle Lemmings Revolution. Comprenez le mot « revolution » comme « rotation ». Concrètement, on doit faire en sorte d'amener le plus de lemmings vivants possible vers un ballon dirigeable, le tout en tournant autour d'une tour truffée de pièges cons et mortels. Une fois en sécurité, on recommence sur une autre tour encore plus vacharde. En gros, ça ressemble à du Nébulus dépoussiéré ; ce jeu où l'on jouait une grenouille qui devait gravir des tours piégées elles aussi, et qui doit dater maintenant d'une bonne douzaine d'années. Tout le jeu sera en 3D et s'articulera autour de ces tours dans lesquelles habitent ces charmants petits rongeurs. Avant de mourir, les lemmings pourront exécuter toute une panoplie d'actions qui leurs sont habituellement attribuées, comme : creuser, grimper, stopper, construire ou encore ouvrir un parapluie pour éviter de s'écraser la gueule trop vite. Bon, on espère que cette fois-ci, la 3D servira le jeu, ce qui n'était pas le cas du précédent volet.

Pete Boule




Vue de loin de la tour. On se rend compte que la route qui mène à la montgolfière est longue... Très longue.

On aura la possibilité de zoomer sur ces débilités de l'évolution que sont ces rongeurs.






Le but du jeu sera évidemment de ramener le plus de lemmings vivants possible vers la très salvatrice montgolfière.




# Off Road



GENRE
Arcade

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Rage Software

SORTIE PRÉVUE
Avril 2000

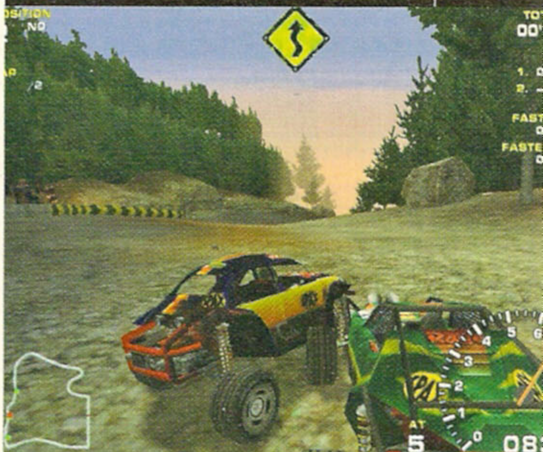
Alors là, c'est toujours vous, au volant, mais de dos.

Tiens, c'est marrant ça... Si je ne m'abuse mon cher docteur, Off Road, ne serait-ce pas le nom d'un vieux jeu à la Supersprint, mais version cross ? Mmm ? Il me semble, heiiiiiiiiin... Remarquez, c'est avant tout une expression courante (en anglais, hein). Enfin bref, ce qui nous occupe aujourd'hui, c'est un jeu de buggy développé par nos chers amis de Rage (Incoming). Ces mecs-là sont connus pour être balèzes question moteur 3D, et ils ne semblent pas avoir perdu la main. Off Road est donc un jeu d'arcade qui s'annonce bien mignon, et dans lequel vous allez crotter vos souliers en vadrouillant sur une trentaine de pistes complètement défoncées. Ornières pour s'embourber et talus pour sauter figureront ainsi au programme. Le jour et la nuit seront de la partie, de même que diverses conditions météo. Il sera possible de choisir parmi un bon tas de véhicules tout-terrain, ces derniers acceptant jusqu'à trois niveaux d'amélioration. Ajoutez à cela une gestion sonore qui s'annonce chiadée, un mode multi acceptant jusqu'à huit joueurs, une gestion des périphériques Feedback, et vous aurez une bonne idée de ce qui vous attend le mois prochain.

*Fishbone*



Alors là, c'est vous, au volant, du côté de votre meilleur profil.






Alors là, c'est vous, au volant.






# Demolition RACER

GENRE
**Course de démolition**

ÉDITEUR
**Infogrames**

DÉVELOPPEUR
**The Pitbull Syndicate**

SORTIE PRÉVUE
**Avril 2000**

Les Anglais de The Pitbull Syndicate méritent bien leur nom. Ce sont eux qui ont lancé le concept de course de démolition avec Destruction Derby, sorti sur PlayStation en 1995. Ah ah ! « concept de course de démolition », on écrit de ces conneries, des fois. Bref, auteur de NBA Jam et de Test Drive 4 et 5, le syndicat des clébards revient donc à ses premières amours avec ce Demolition Racer qui ne sera probablement pas un simulateur de jardinage bio. Loin de là, les amis. Avec Demolition Racer, ça va encore être soufflé de carrosserie et brandade de pneus cramés au menu. Le système Realtime Damage™®© devrait offrir un maximum d'effets, histoire de pas avoir l'impression d'exploser les caisses adverses pour rien. Lors de la bonne dizaine d'épreuves que comptera Demolition Tasoeur, on verra les bagnoles se transformer progressivement en petits tas de ferraille avec de la fumée, des flammes et des roues crevées en pagaille. Cette version jouable de preview a été l'occasion de vérifier que le moteur 3D devrait être suffisamment fluide pour nous offrir le comptant de sensations que tout joueur de l'an 2000 est en droit d'exiger aujourd'hui. Sauf que sur cette version, il n'y avait pas de textures sur le décor. Ou plutôt si, une seule texture répétée à l'infini, qui faisait ressembler les circuits à une exposition Vasarely. Mais qu'importe… Les voitures ne seront pas les seuls éléments destructibles du jeu. On pourra aussi défoncer des parties du décor comme des barrières, portes et autres barils de harengs. Côté épreuves, on devrait trouver une pléiade de modes de jeu répondant aux doux noms de Chase, Suicide, Gauntlet ou Last Man Standing. Ça parle de soi-même. On retrouvera évidemment l'épreuve qui a fait les beaux jours de Destruction Derby : une dizaine de concurrents lâchés dans une arène circulaire essayent de survivre à un stock-car pour trolls enrhumés. Et pour continuer à faire dans la dentelle, Demolition Racer sera emmené par une bande son légère et primesautière concoctée par le groupe Fear Factory.
Moi, j'vous l'dis : ça va trasher sévère dans les chaumières !

*iansolo*




Chaque choc permet d'engranger un certain nombre de points. Vous gagnerez 50 points par exemple, si vous faites faire un tour complet à une caisse concurrente.





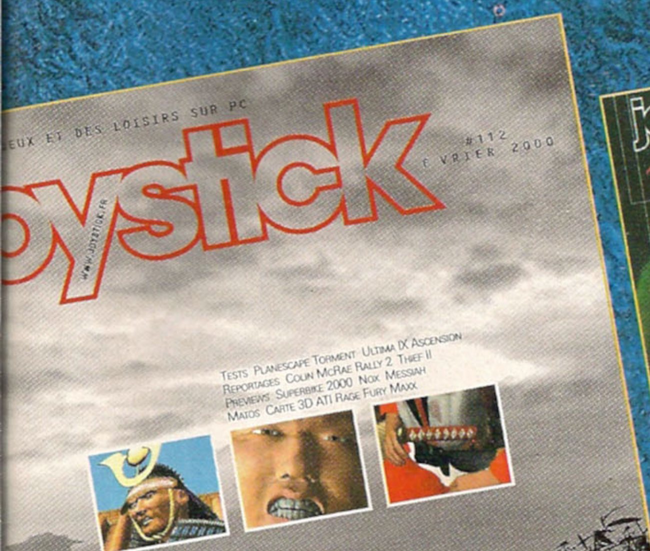


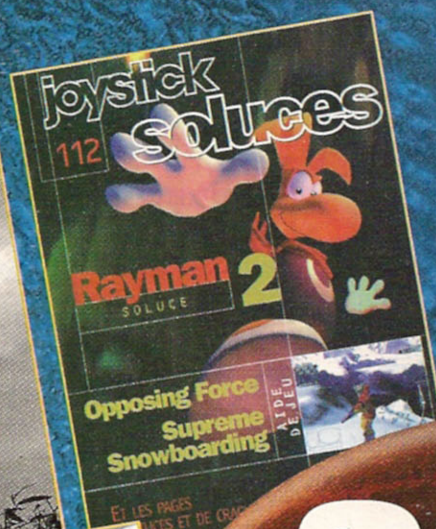


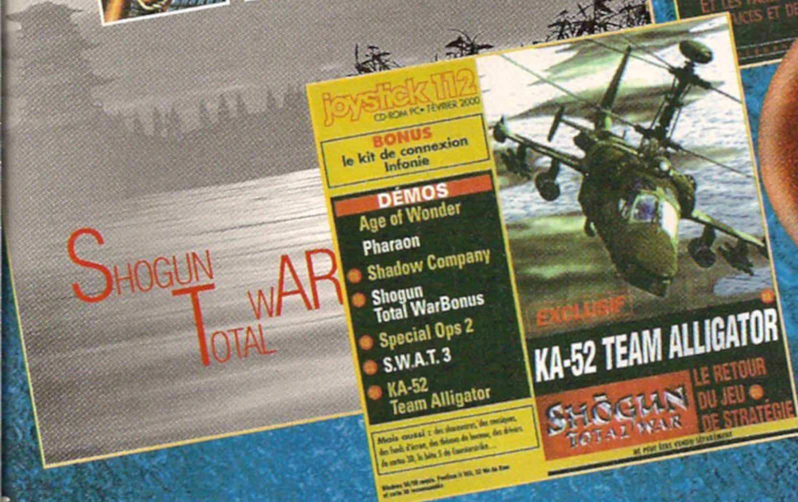
Il y a 13 points d'impacts susceptibles d'être explosés sur les véhicules, correspondants à 6 types de dommages (roues, moteur, suspension, etc.).

# VOTRE joystick POUR 24 F au lieu de 38 F

## C'EST POSSIBLE !




11 magazines
+ 11 CD-Rom PC
+ 11 booklets soluces

**259 F** au lieu de 418 F soit **4 numéros gratuits !**

## BULLETIN D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
**JOYSTICK-BP2**
**59718 LILLE**
**CEDEX 9**

**OUI** je m'abonne pour 1 an (11 n°s) à JOYSTICK pour **259 F** seulement au lieu de 418 F, soit **159 F** d'économie.

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :
☐ Chèque bancaire ou postal

Carte bancaire n° : ____ ____ ____ ____
Date d'expiration : __ __

Nom : .......................... Prénom : ..........................
Adresse : ..........................
Code postal : _____ Ville : ..........................
Date de naissance : __ __ 19__
Ordinateur : ..........................

Signature obligatoire :

Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11 n°s) : 2 100 FB. N° bancaire : 210.0981122-19.
Tarifs étranger : par bateau 339 F - par avion : nous contacter au 01 55 63 41 15.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

ST356

beta version

# Rally Masters

Fishbone



Développé par des Suédois nourris au saucisson de rennes depuis leur plus tendre enfance, Rally Masters va mettre du baume au cœur à tous ceux qui rêvent d'un jeu de rallye à la fois accessible et pas trop arcade.



MACHINE PC CD-ROM
GENRE SIMULATION DE RALLYE
ÉDITEUR CANAL+ MULTIMEDIA
DÉVELOPPEUR DIGITAL ILLUSIONS
SORTIE PRÉVUE MARS 2000




Le « one on one », un principe vraiment excellent.




N'insistez pas, impossible de passer de l'autre côté du talus.





S'engouffrant dans le trou béant laissé par Colin McRae Rally depuis sa sortie, à savoir l'intelligent créneau des « simu-arcade », Rally Masters risque bien de venir bousculer les plans marketings de Colin McRae 2. Enfin je dis ça, je dis rien, c'est juste que ce dernier ne va plus pouvoir se la couler douce s'il souhaite se démarquer de sa nouvelle concurrence. Digital Illusions semble effectivement avoir fait du bon boulot, et pour tout vous dire, cela fait deux jours que je n'arrête pas de jouer à leur soft. Il faut ajouter que c'est plein de vitamines, le renne, alors c'est normal que les programmeurs ne soient pas des croûtes de camembert en coding. Bon par contre, c'est vraiment dégueulasse. On dirait un peu du rat mort, mais en plus sec, pour vous situer. Mais revenons à nos escalopes de dindons. Le Rally Masters, si vous regardez Eurosport de temps à autre, vous saurez déjà qu'il s'agit d'une épreuve un peu spéciale. Prenez une trentaine de prestigieux pilotes de rallye, payez-leur un billet pour les Canaries avec open-bar dans l'avion, et faites-les s'affronter sur un circuit de terre, deux par deux, jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un. Et non, pas besoin de trancher la tête des perdants pour continuer à jouer, il n'y a que Christophe Lambert pour croire à ces conneries. Bref, à l'instar d'un trophée Andros, le Rally Masters est plus un gros coup de pub et de marquetinje qu'autre chose. Personnellement, ça ne me dérange pas plus que ça, car il faut bien avouer qu'il est toujours spectaculaire de voir ces bêtes de courses se livrer à des mano a mano de trappeurs. Et les mano a mano de trappeurs, c'est quelque chose.



Chaque voiture a un comportement routier particulier.




Le tableau de bord, pas encore finalisé.

## UN conseil D'AMI, ÉVITEZ LE SAUCISSON DE Rennes

Pour que vous compreniez bien de quoi qu'on cause nous z'aut', expliquons un peu plus en détail ce de quoi qu'on cause, nous z'aut'. Le circuit des Canaries est en fait composé de deux pistes (qui ne sont en fait qu'une seule...), la plupart du temps parallèles, sur lesquelles chaque concurrent fait un

## Rally Masters




On appréciera la déformation de la carrosserie et les vitres cassées.

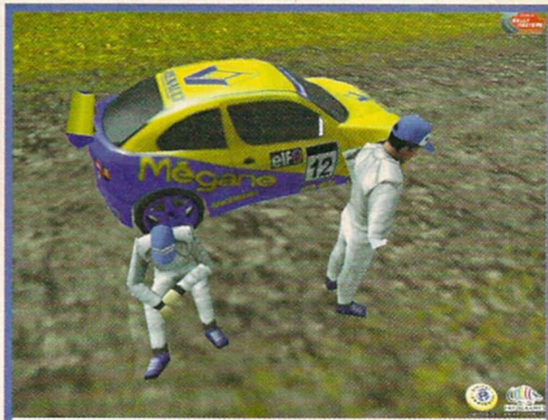



À quatre sur le même parcours : voilà qui s'avère prometteur pour les courses en réseau.









Que voulez-vous, quand on est mauvais, on est mauvais.

passage par la ligne de départ. Plus clairement, si vous commencez sur la piste intérieure vous finirez sur l'extérieure, puisqu'un ingénieux système de pont permet aux tracés de se croiser sans qu'il n'y ait de carrefour, un peu comme dans Destruction Derby. Ça va, vous suivez là ? Ainsi, chaque concurrent parcourt exactement la même longueur de piste et passe exactement par les mêmes difficultés techniques. Oui, exactement. Pas un pixel de plus. Pas un de moins. Pile poil. Juste pareil. Enfin vous voyez ce que je veux dire. Pile exactement pareil. Toujours dans cette volonté de clonage total, chaque pilote dispose de la même voiture, réglée de la même façon. La seule chose qui va départager les concurrents sera ainsi leur niveau de pilotage. Bon, ok, il reste le facteur mauvaise fois, genre « j'étais pas prêt », « mon lacet était défait », « j'avais ma mère au téléphone » ou « fallait que je change la caisse du chat », mais ça, ce n'est pas évident à simuler. Tous les grands pilotes du moment sont ainsi présents, de Colin McRae à Didier Auriol, en passant par Ari Vatanen, Tommi Mäkinen ou encore Carlos Sainz. Chaque pilote est caractérisé par une vingtaine de compétences distinctes, ce qui permet de leur créer un style de pilotage bien particulier. Pour vous donner un exemple de comportement, prenons ce cher Colin. Il s'agit d'un des pilotes les plus rapides de la troupe, et au niveau de difficulté « Extreme », le battre est théoriquement peu aisé. Pourtant, comme il s'agit d'un impulsif qui a tendance à toujours frôler la limite, le gueux aura tendance à faire pas mal d'erreurs de pilotage. Avouez que partir en tonneau dans le dernier virage alors qu'on a la course gagnée, c'est con, mais en attendant, ça vous retourne une situation en moins de deux. Et ça, c'est un truc bien agréable pour le gameplay, de se dire que rien n'est joué tant qu'on n'a pas passé la ligne d'arrivée.

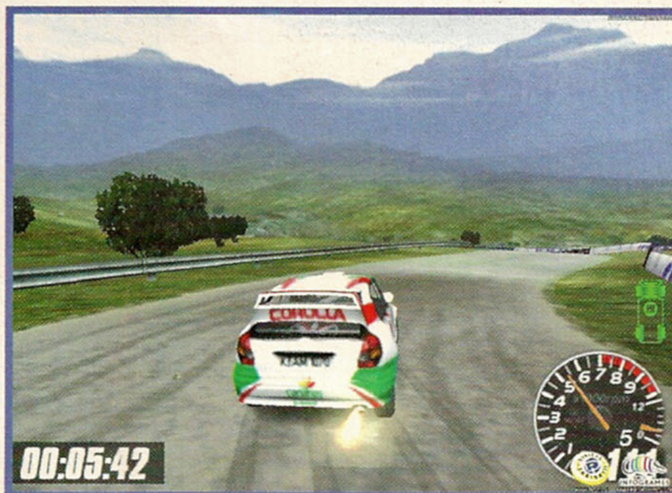
### DE PAR LE monde, VOUS IREZ

Bon, maintenant que vous avez compris le principe, une question devrait vous tarauder le bulbe. Allez, je vous aide un peu. En ce moment, vous pensez comme ça « tout aussi amusant que soit cette épreuve, on risque de vite se lasser, à force de tourner en rond sur le même circuit... ». Eh bien non, il ne faut pas penser ça. Car pour éviter la routine, d'autres circuits, imaginaires cette fois, ont été créés pour varier les plaisirs. Je vous cite en vrac ceux que j'ai pu admirer, à savoir ceux de l'Indonésie, de l'Italie, l'Angleterre, les États-Unis et de la Suède. À cette occasion, Les revêtements varient de la terre au bitume, en passant par le verglas et la neige. Bien évidemment, diverses conditions météo seront disponibles, comme la tempête de neige ou la pluie. Certaines épreuves pourront également se dérouler de nuit, afin de pouvoir braconner le renne tranquille. Voilà en ce qui concerne le mode Rally Master. Mais ce n'est pas tout, puisque deux autres modes de jeu ont la bonne idée de figurer dans le titre. Ainsi, nous aurons droit à des étapes de rallye classiques, lorsque vous vous retrouvez tout seul sur une piste. Là vous connaissez la rengaine, il faut être le plus rapide possible, un point c'est tout. Le troisième et dernier mode de jeu consiste à se taper la bourre à quatre voitures simultanément, cette fois sur la même piste. Dans ce cas, tous les coups sont permis, et vous pourrez donner libre cours à votre instinct de pilote vicieux et sans état d'âme. Il faut dire que les collisions entre les caisses ont l'air d'être gérées très correctement, vous auriez donc bien tort de vous en priver. Les trois modes réunis, cela vous fera 46 circuits différents à admirer, sans compter le mode Miroir. Comme vous le constatez, Digital Illusions ne s'est pas ménagé pour tenter d'offrir au joueur un gameplay aussi varié que possible.

### LE choix DES ARMES

En ce qui concerne les voitures, nous aurons droit à 17 véhicules. À peu près toutes les marques sont représentées : 306 Peugeot WRC, Renault Megane, Lancia Integral, Skoda Octavia...Pour un peu, on se croirait un dimanche matin sur un parking de supermarché. Les pitbulls et les caissons de basse en moins, bien sûr. Bien que cela ne soit pas le cas dans la version dont nous

disposons aujourd'hui, chacune d'elle possèdera un tableau de bord propre. À ce propos, la vue interne n'affiche pas les mains du pilote, pas plus que les essuie-glaces ou les compteurs. On attend avec impatience la version définitive pour voir si les choses auront été améliorées. Les rétros ne sont pas fonctionnels, mais pour le coup, on est sûr que cela ne changera pas à l'avenir. Parlons maintenant un peu des effets spéciaux, dont le plus appétissant est sûrement les déformations des carrosseries. Au moindre choc, les flancs prennent des bosses, les pare-chocs se tordent, les vitres se brisent. En revanche, il n'est pas possible de perdre des pièces, comme dans Rally Championship 2000. Les dégâts sont gérés de manière assez simpliste, sous la forme d'un petit graphique représentant les six points sensibles de votre ouature : les quatre pneus, la transmission et le moteur. Ces avaries influeront uniquement sur votre tenue de route et vos performances, mais il faut reconnaître qu'avec ou sans, les différences ne sont pas flagrantes. Pour le reste, on parlera des effets de particules (avec poussière qui se dépose sur la carrosserie ou les graviers projetés par les roues), des traces de pneus, du lens flare ou encore des vitres transparentes.



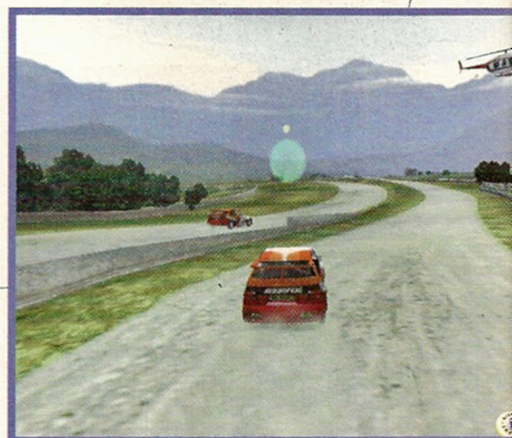

## Parlons MODE...

La modélisation des voitures semble être d'un bon niveau. Toutefois, plus de détails et des textures moins floues n'auraient pas été de refus. En effet, certaines caisses sont un peu « carrées » et certaines parties pas super bien texturées (là, je pense aux phares pour tout vous dire). Par contre, les pneus assurent bien puisqu'on distingue nettement leurs rainures (bon, il ne faut pas trop regarder la face intérieure, non texturée). La modélisation des pilotes ne devrait pas être l'aspect le plus réussi du design, puisqu'on a l'impression qu'ils sont « posés » dans l'habitacle, comme dans une maquette. Il faut dire qu'ils ne sont absolument pas animés, ce qui renforce leur aspect artificiel. Venons-en maintenant au modèle physique de la voiture. Comme on vous l'annonce un peu plus haut, il s'agit d'une « simu-arcade ». Entendez par là que la voiture a tendance à glisser exagérément, tout cela pour que vous preniez un grand plaisir à contrôler l'engin. Toutefois, cela ne signifie pas que vous pourrez tout vous permettre, car tonneaux et tête-à-queue seront votre punition si vous abusez trop de la gentillesse du moteur



Un modèle physique à mi-chemin entre la simulation et l'arcade.

**Certaines épreuves pourront également se dérouler de nuit, afin de pouvoir braconner le renne tranquille.**



L'hélicoptère de la télé tourne sans arrêt autour du circuit.

(physique). Si la réaction de la voiture s'avère cohérente par rapport à l'origine des éventuels chocs, sachez qu'il sera impossible de sortir des sentiers battus. Ainsi, dans les « un contre un », vous ne pourrez absolument pas passer de l'autre côté de la piste, malgré le ridicule talus qui sépare les deux tracés. Bon, ce n'est pas tout ça, mais il va falloir que je vous laisse, on vient juste de recevoir Superbike 2000. Et puis, on ne va tout de même pas tout vous dévoiler aujourd'hui, il faut bien que je garde quelques trucs à dire pour le test. Je dirai juste, pour conclusioner la bafouille, que j'ai vraiment été très agréablement surpris par Rally Masters... C'est pourquoi, à moins qu'une catastrophe cosmique ne vienne brusquement bouleverser l'espace temps suédois, le verdict du mois prochain s'annonce très favorable pour la bête. Du coup, on a hâte d'en savoir un peu plus sur le Colin McRae 2 de Codemasters et le Rally Racing Simulation d'Ubi Soft. Ouaip, on a hâte, parce que la concurrence, c'est super sain, et qu'en plus, ça pousse les programmeurs à optimiser leur code pour faire mieux que les copains. Pas vrai, les gars ?




Cool, on peut rouler dans des antiquités, comme cette Audi S1.



# Deus Ex

Les conspirations, c'est vraiment cool. Ça parle toujours d'un Barnabé quelconque, qui réussit à engager un certain nombre de ramollis du bulbe pour les envoyer de par le monde, histoire de le dominer ou le détruire. Notez au passage qu'on peut aussi le dominer ET le détruire après. C'est presque plus rigolo.

## Époque

L'action se passe dans un futur relativement proche, puisqu'elle commence aux pieds de la Statue de la Liberté (une femme française, on l'oublie trop souvent), mais suffisamment lointain pour se permettre quelques fantaisies ou autres anticipations (il y a un gros robot bipode armé jusqu'à la gueule qui garde l'entrée du monument). Un groupe de terroristes a décidé de faire crever un maximum de personnes sur toute la planète en se servant d'une arme biologique : le « Gray Death ».

## Épique

On joue donc le rôle de J.C. Denton, agent secret de l'UNATCO, bardé de toute une panoplie d'améliorations nano-technologiques, qui devra se lancer dans une multitude de missions à travers le monde, en commençant par cette ville de New York, puis en passant par Paris et en terminant à Hong-Kong. C'est toute une conspiration à l'échelle internationale qu'il faudra démanteler. Pour ce faire, on nous garantit une très grande liberté de jeu, et c'est ce qui fait l'une des grandes forces du titre. Ainsi, pour résoudre chacune des épreuves rencontrées, on aura l'embarras du choix. Par exemple, on pourra tout aussi bien faire du rentre-dedans à la manière John Woo, agir dans la discrétion la plus complète, ou encore s'amuser à pirater des systèmes de sécurité de loin, histoire d'entrer dans la place les mains dans les poches, en toute tranquillité. Tout dépendra de la manière dont on décide de jouer, ou de la voie que l'on a décidé de prendre lors de la création du personnage. De plus, l'acquisition de nouvelles améliorations nano-technologiques en cours de jeu aidera à rendre l'agent Denton plus performant ou plus polyvalent selon les désirs du joueur.
Une foule d'actions différentes seront possibles, et ce, même si le personnage est novice dans certaines compétences. De ce fait, ça poussera à l'esprit d'initiative et d'adaptation selon les situations rencontrées. Rien que pour se mettre en appétit, il faudra compter sur la présence d'une bonne centaine de personnages différents, tout compris.

## Tekno

Question technique, on n'est pas en reste. Ça s'annonce comme un jeu exclusivement à la première personne, dans un univers 3D. Pour le





Une foule d'armes différentes seront prévues, de la bombe lacrymogène au fusil d'assaut, en passant par le bazooka.

GENRE
**Action/rôle**

ÉDITEUR
**Eidos Interactive**

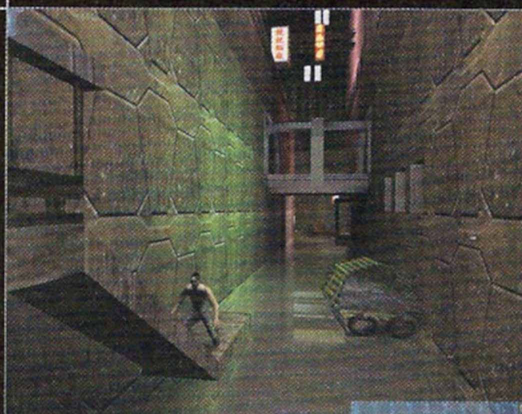
DÉVELOPPEUR
**Ion Strom**

SORTIE PRÉVUE
**Fin avril 2000**




Les dialogues avec les autres personnages auront une grande importance.





Question ambiance et éclairage, on reconnaîtra facilement le moteur d'Unreal.



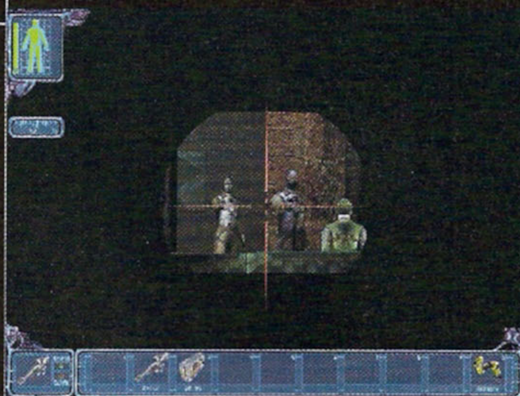


peu qu'on en a vu, on s'attend à quelque chose de très similaire au si injustement méconnu System Shock 2. En effet, les différents moyens de progresser dans l'univers du jeu, ainsi que les libertés d'actions possibles, s'annoncent très proches. Et dans la mesure où c'est Warren Spector (System Shock, Ultima Underworld...) qui s'est occupé de Deus Ex, ce n'est pas très étonnant en soi. On a donc droit à un univers très chiadé, avec pas mal de détails. En ce qui concerne le moteur, il s'agira de celui de Unreal Tournament. Cependant, il ne faut pas s'attendre à un sempiternel Quake-like dans lequel on se tape trois cents kilomètres de couloirs à tirer sur tout ce qui bouge, interrupteurs et leviers compris. Si le même moteur a été utilisé, c'est plus par un souci d'ambiance et de restitution de l'environnement, puisque comme nous l'avons vu plus haut, tous les modes de progression, qu'ils soient guerriers, discrets ou autres, sont pris en considération dans l'intrigue même du jeu. On ne pourra incarner qu'un personnage masculin. Certes, d'aucuns diront que c'est plus limitatif, mais faire parler quelqu'un à une multitude de personnages non joueurs exige pas mal de ressources en matière de dialogues possibles. En plus, quand on sait que les voix vont être synchronisées en post-labial, ce choix s'imposait pour éviter de changer de CD à chaque sous-mission que le jeu offrira.

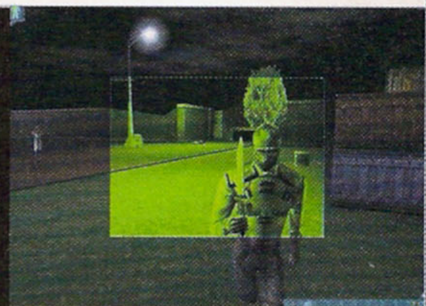
## *Wait, wait, wait...*

On parlait de la ressemblance de Deux Ex avec System Shock 2. Cependant, l'univers parcouru ici sera beaucoup plus vaste, et énormément de rencontres seront suivies de dialogues, concept pratiquement inexistant dans ce dernier. Pour finir, l'implantation du mode multijoueur n'a pas encore été décidé de façon définitive.

*Pete Boule*



Mon ami le snipe ! Sur ce coup-là, il ne sera pas donné à tout le monde de mettre la balle dans le mille du premier coup.





# Evolva



Pas mal d'effets visuels sont prévus. Ça ira des ronds dans l'eau aux éclairs électriques, en passant par la pyrotechnique du lance-flammes.

GENRE
**Action Stratégie temps réel**

ÉDITEUR
**Virgin Interactive**

DÉVELOPPEUR
**Computer Artworks**

SORTIE PRÉVUE
**Avril 2000**

A force de se gaver d'une foule de produits génétiquement modifiés, on est en droit de se demander à quoi ressemblera l'espèce humaine dans les douze mille prochaines années. Virgin Interactive et Computer Artworks ont peut-être trouvé un élément de réponse en nous offrant, pour la fin du mois de mars si tout va bien, Evolva. Dans cet avenir si lointain, un parasite de la forme d'une noix de 800 mètres de long et colorée par Timothy Leary, s'écrase sur une planète, où elle commence à pondre des milliers de saloperies ressemblant à des morpions aux proportions colossales. Histoire de rendre la pareille, les humains envoient quatre Genohunters, des guerriers qui possèdent l'étrange faculté de se servir des ressources biologiques locales pour pouvoir muter, afin de mieux s'adapter à leur environnement. Ainsi, en prenant les gênes des prédateurs locaux, nos super guerriers aspirateurs de chromosomes auront les dents qui poussent, etc. Dans le jeu, tout ça va revêtir l'aspect d'une succession de combats menés contre ledit parasite à la forme de noix et toute son armée de crabes, le tout sur une planète sortie tout droit de l'imagination d'un bon dessinateur de fiction/anticipation des années 70. On devra donc gérer ces quatre guerriers transmutables sur un terrain hostile. La vue sera à la troisième personne, avec quatre fenêtres affichées : trois permettront de voir ce que trois guerriers perçoivent, la quatrième fenêtre affichera, elle, la position du groupe.

Ce jeu de stratégie temps réel fait la part belle à l'action. Même s'il faudra un tant soit peu réfléchir aux mutations possibles pour pouvoir s'adapter au mieux aux contextes rencontrés. Le plus intéressant sera la possibilité de créer des guerriers uniques, avec leurs propres capacités, pour rencontrer différents guerriers d'autres joueurs au cours des longues parties en réseau. Le multi pourra s'étendre à quatre joueurs, avec quatre personnages à gérer pour chacun.

*Pete Boule*



La majeure partie des ennemis rencontrés s'apparentera à des gros morpions... mais vraiment gros.







Les décors sont dignes de n'importe quelle bonne ou moins bonne série de science-fiction des années 70.



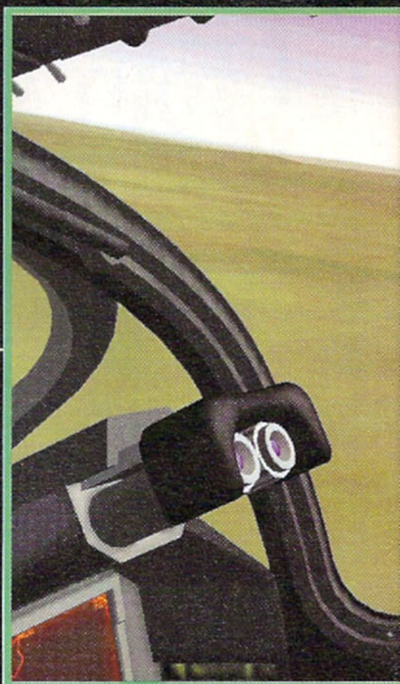


On pourra se défendre efficacement en refilant une bonne migraine à son agresseur.

Bob Arctor

Puisque je vous dis que c'est Fox Mulder.

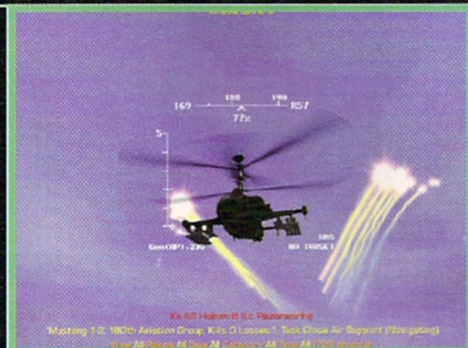




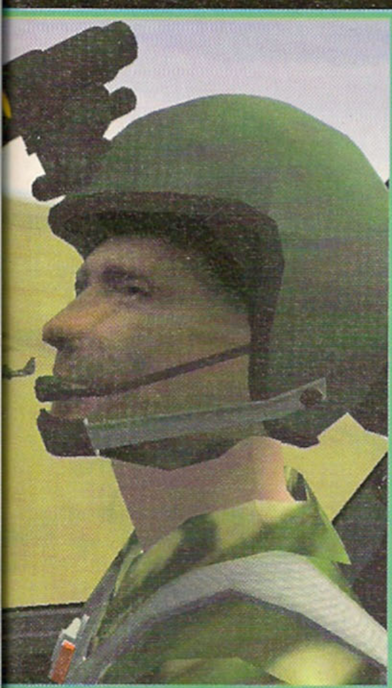
# Ennemy engaged



# comanche hokum

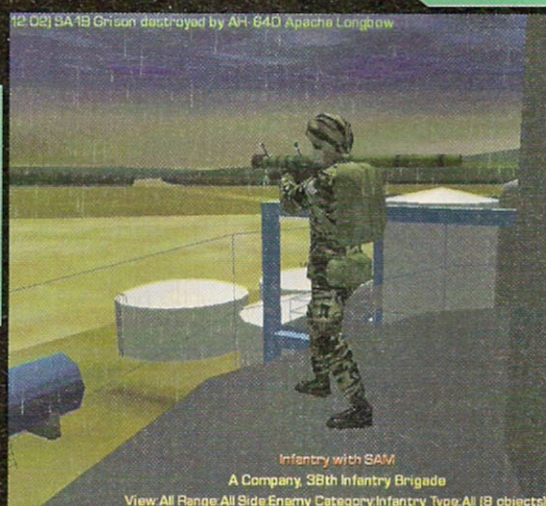


MACHINE PC CD-ROM
GENRE SIMULATION D'HÉLICOPTÈRE
EDITEUR EMPIRE INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR RAZORWORKS ANGLETERRE
SORTIE PRÉVUE AVRIL 2000



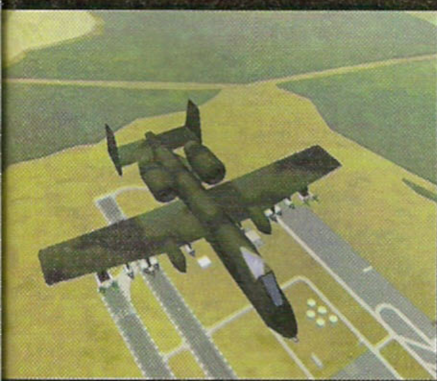



Les années passent et les jeux d'hélicoptères défilent devant nos yeux, apportant çà et là quelques améliorations au compte-gouttes. Le jeu de Simis Team Alligator, suite de Team Apache, testé le mois dernier, faisait figure de référence pour ce qui concerne le moteur graphique. Comanche/Hokum, Ennemy Engaged, le surpasse encore cette fois-ci. Mais comme tout le monde le sait, le mois de mars a toujours été idéal pour les hélicos.



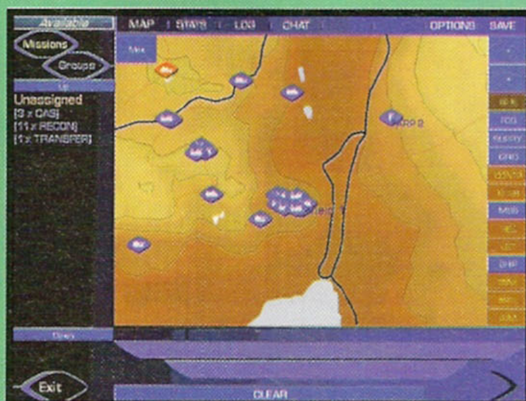

L'infanterie elle aussi est présente, et même parfois dangereuse.

Comanche vs Hokum, c'est en quelque sorte la suite d'Apache/Havok, petit bijou dans le domaine, sorti l'an passé dans ce qui semblerait être la plus grande discrétion, au vu de ses ventes assez basses. Razorworks, le développeur n'en était pas non plus à son coup d'essai lorsqu'il sortit son jeu l'an dernier. En effet, nombre de ses programmeurs avaient déjà bossé sur des softs aussi prestigieux que Tornado, Apache Longbow et Hind. En bref, la plupart des bons jeux qu'a signés Digital Integration depuis bien longtemps. L'idée de livrer dans un pack deux hélicos antagonistes commence à faire son chemin. Outre le premier jeu de Razorworks, on peut aussi penser à Mig-29/F-16 de Novalogic dans un tout autre domaine. Plus qu'un simple gadget un peu exotique, une bonne simulation de deux appareils que tout oppose permet de se faire une idée des techniques et de l'approche tactique de deux engins, ou bien de celle de deux constructeurs différents. Traditionnellement, on pourrait se dire que tout ce qui est digital chez l'Américain trouve son équivalent dans les pays du Pacte de Varsovie en version analogique. C'est à la fois vrai et faux : si les Russes ne font pas preuve de grandes innovations en ce qui concerne l'avionique pure, ils se démènent souvent comme des fous pour bâtir des endroits rigolos comme les goulags et des systèmes inédits et inventifs, faisant de leur hélicoptère (la pièce maîtresse de leurs unités de cavalerie) un modèle de solidité et de robustesse.
Mais tout de même, l'idée de mettre face à face un Hokum (hélico d'assaut) et un Comanche (hélico de reconnaissance léger) peut sembler un brin farfelue. C'est un peu comme mettre Macho Man face à Ackboo, si cette image inspirée de l'imaginaire du catch vous dit quelque





Des paysages taiwanais sous la pluie.




L'une des cartes stratégiques.

chose. Toujours est-il que plus qu'opposer deux appareils, le jeu en profite pour nous faire faire le tour de toutes les missions (très différentes) allouées à ces deux appareils. En voilà une riche idée.

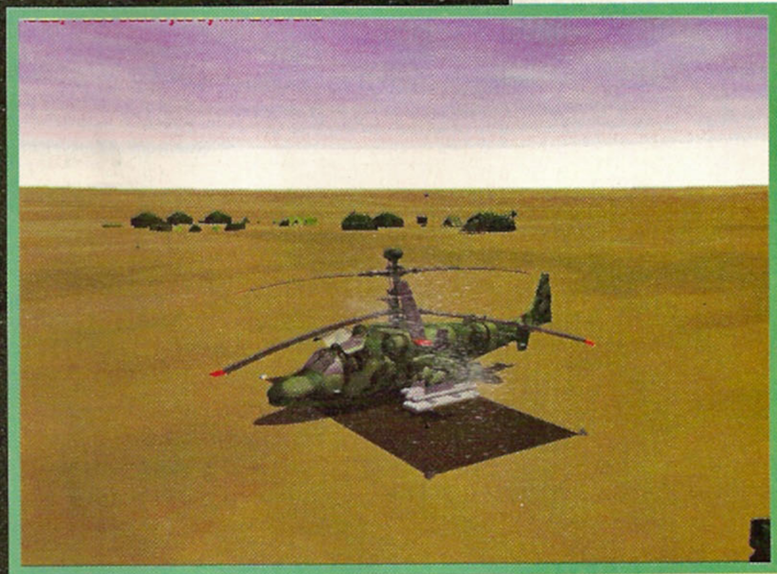


Même les helicos dirigés par l'ordinateur beneficient d'une flopée de détails.



## MOI ET DAVID (DUCHOVNY)

Le moteur graphique d'Ennemy Engaged s'annonce d'ores et déjà comme une grosse réussite. Ce qui est bizarre en observant ce dernier, c'est qu'il ne semble pas tenter à tout prix de s'approcher d'un réalisme absolu. Non, c'est plutôt sur la cohérence de son graphisme qu'il nous a époustouflés, ainsi que sur la débauche d'effets que l'on peut y observer avec entre autres une gestion du Transform and Lightning. Pour la première fois, en volant au ras du sol (ce qui est quand même l'apanage des hélicos), je n'ai pas eu l'impression de me balader autour d'un champ de pixels. En effet, les textures ont été optimisées pour donner le plus bel effet à basse altitude. Il faut aussi dire que la modélisation des contrées que l'on survole est également grandement réaliste : les champs et zones urbaines sont entourés de routes se transformant peu à peu en chemins, à mesure que l'on se dirige dans des paysages montagneux. Des milliers de kilomètres de câbles électriques avec leurs pylônes assortis menacent notre vie aussi sûrement qu'une batterie de rails de sécurité prompts à décapiter le motard un peu téméraire. Ces deux hélicos étant adaptés à tous les temps, on évoluera aussi naturellement à travers la brume que par un orage fort pluvieux.

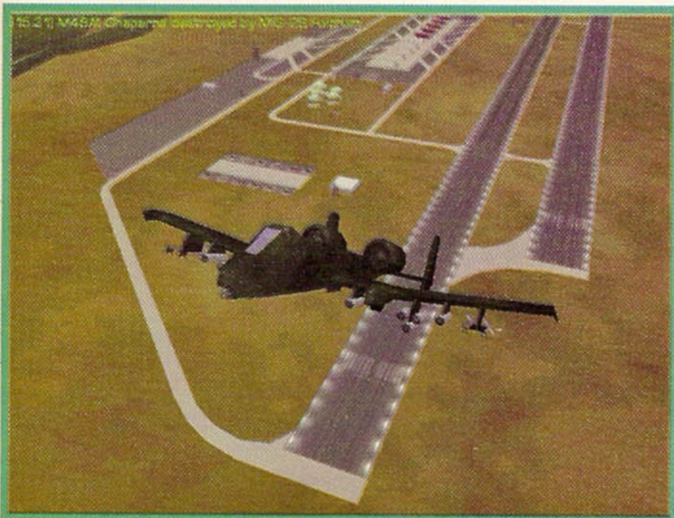


Les appareils eux aussi, vus de l'extérieur, sont tout bonnement superbes : avec leurs éclairages divers et leur grand niveau de détails. Mais ce qui va le plus vous épater, c'est tout simplement un cockpit virtuel qui compte parmi les meilleurs. Pour une fois, la tête du pilote possède de vraies contraintes et la vue padlock ne nous baladera pas dans nos six heures, au grand dam de nos cervicales. À l'intérieur, tout est représenté comme jamais : panneaux électriques avec switchs (en 3D s'il vous plaît), membres du pilote qui bougent en actionnant les commandes et dans le cas du Hokum, un copilote, un vrai. Celui-ci bouge, regarde dans le viseur, tripote des boutons, se gratte le..., voire autre chose s'il a mangé épicé. En fait, on a presque l'impression de voler en couple. D'ailleurs faut que je vous dise, j'ai l'impression que les gars de Razorworks tripent comme pas deux sur les X-Files car le gars à côté, ressemble étrangement à Fox Mulder. Du coup, au début, ça m'a inquiété sérieusement, et puis le gars a commencé à causer russe ; du coup, je me suis rassuré. Faudra que je pense tout de même à voir si David Duchovny ne fait pas le commerce de ses propres skins sur le Net, afin

## KA-52 HOKUM

Le KA-52 est un hélicoptère de combat tout temps. Ses systèmes de détection et de désignation figurent parmi les meilleurs du monde, et dans les milieux autorisés (la salle du fond à gauche à la rédaction), on murmure que Sextant avionique (cocorico) y est plus que pour quelque chose.
Les pilotes sont équipés d'un casque avec un head-up display intégré à l'instar de leurs petits copains occidentaux. Tout ça juste histoire qu'ils n'aient pas à lever la tête trop souvent. Deux turbopropulseurs motorisent les deux hélices contrarotatives qui lui permettent de s'élever à une vitesse de dix mètres/seconde, ce qui lui a fait battre quelques records dans ce domaine. Une mécanique spéciale a été étudiée pour que l'appareil puisse combattre dans les milieux les plus sableux ou désertiques, ce qui tombe bien car grosso modo, c'est tout ce que les Russes ont réussi à envahir depuis 35 ans. Côté armement, on trouve un canon classique de trente millimètres pouvant être orienté un peu dans tous les angles. Pour lui assurer une précision et une stabilité maximale, il est monté juste sous le centre de gravité du Hokum. Le KA-52 est aussi un appareil très résistant. Pour s'assurer qu'il échappe aux quelques petites embûches que peut tendre la vie à un hélico, ses moteurs sont capables de survivre plus de trente minutes sans être alimentés en carburant. Le pilote a donc la possibilité de se poser un peu n'importe où et ainsi éviter de crever comme un gros gnou. À l'instar de ce qu'il se passe dans l'Apache, les pilotes sont enfermés dans une sorte de baignoire blindée les protégeant des balles. Les pales, elles aussi, pourront résister à quelques coups directs. Mais côté survie, il ne faut pas oublier la caractéristique principale de l'appareil : des sièges éjectables qui seront actionnés une fois que les pales des rotors auront été désolidarisées du reste de l'appareil. C'est pas très beau à voir, mais cela évite l'effet « hachoir à viande ». Le Ka-52 a une vitesse de croisière de 280 km/h et un rayon d'action d'un peu moins de 500 km, ce qui en fait un engin presque idéal pour me rapporter des DVD Zone 1.





d'arrondir ses fins de mois d'une façon honteuse. À propos, avez vous remarqué que Staline et Phil Collins eux aussi figurent dans le dernier Gabriel Knight ? Si si, sérieux, on a même fait une news il y a quelques mois où l'on voit carrément l'interprète de chansons à textes déterrer un cadavre de putois. C'est fou ce qu'ils ont besoin de fric pour payer leurs impôts. Enfin un chanteur, ça se comprend, mais Staline tout de même, c'est triste. Bref, à propos de Staline, est-ce que je vous ai dit que le jeu fonctionnait dans des résolutions affolantes, du style 1600x1200 ? Bien sûr, c'est de plus en plus courant, mais le jeu tourne allégrement dans cette résolution avec un PIII 500 et une TNT2 Ultra, ce qui laisse présager du meilleur, et une vie après la mort pour mon Celeron 433 de prolo.

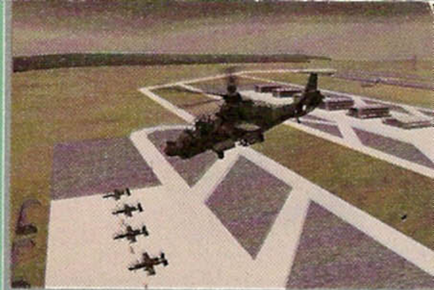
## TERRAINS

Les campagnes elles aussi sont au firmament de la réalisation, et au nombre de trois (Apache Havok se déroulait surtout au-dessus de l'île de Cuba et de Guantanamo Bay), explorant le Liban, Taiwan et le Yemen. Trois zones conflictuelles où il fait bon se foutre sur la tronche virtuellement. En plus, dans ces régions, il n'y a pas des milliers d'arbres à représenter. Comment ça médisant ? Bien sûr, les terrains ont été modélisés à l'aide de photos satellite, mais plus qu'une bonne base de données de points d'élévation, on trouve aussi des villes immenses représentées aux bons endroits, avec des bâtiments innombrables, dont l'absence avait été regrettée dans le premier volet de cette série. Ces zones de jeu sont assez vastes et dépassent souvent les 800 kilomètres carrés, autorisant ainsi les missions de reconnaissance en profondeur. Autre bon point : ces trois campagnes sont toutes dynamiques et on pourra attraper un vol pour sauter d'une mission à l'autre ou quasiment. À l'instar des produits de DiD, on peut aussi suivre la guerre de loin et en direct grâce à un système de caméras à la fois très explicite et très complexe, qui permet de nous coller sur n'importe quel engin ou bâtiment présent dans le jeu. Le joueur aura donc affaire à des missions générées au hasard, se déroulant sur un terrain avec une météo et des horaires variables, ainsi qu'une ligne de front assez mouvante évitant de revoir deux fois les mêmes paysages. Ces taches ne sont pas simplement un vague alignement de waypoints balancés au joueur au petit bonheur, mais bel et bien des vols construits avec une logique qui se fait de plus en plus rare dans les simulations d'aujourd'hui. Outre nos propres vols, nos forces terrestres elles aussi essuieront des défaites et s'engageront au combat avec plus ou moins de succès. Le pilote a d'ailleurs droit à des rapports constants sur l'avancée des batailles, ainsi qu'à une certaine dose d'interactivité (par exemple lorsqu'il commande un tir d'artillerie). Suivant l'avancée ennemie, le joueur verra la nature de ses obligations se modifier en fonction de l'état d'urgence. Ces dernières seront aussi adaptées à chacun des deux hélicoptères. C'est ainsi qu'on remarque de plus grandes demandes pour la reconnaissance lorsque l'on embarque à bord du Comanche.

Il faut aussi que je vous parle de l'I.A. Pour ceci, rien ne vaut l'exemple de Team Apache. Dans ce jeu, les ailiers (avec leurs voix pourries en français, je le rappelle, pour bien foutre la honte au traducteur qui, je l'espère, me lit en guettant un hypothétique pardon qui ne viendra jamais) étaient atteints d'une frénésie de suicide, me collant bien aux fesses, ne respectant pas une distance de sécurité lors du combat et n'hésitant pas à mélanger leurs pales aux miennes. La chose est bien difficile à régler. Faut dire, s'il y a quelqu'un qui ne connaît pas nos mouvements, c'est bien l'ordinateur. Dans Comanche/Hokum, au contraire, les quelques Wingmen que l'on se voit attacher épousent des formations comme à la parade, suivent sans se presser, se placent avec beaucoup d'astuce sur le terrain, en évitant d'offrir des cibles faciles, et tout ceci sans donner l'impression que le CPU copie nos propres mouvements comme lors d'une grosse partie de Jakadi. Lors du combat, une fois que l'ordre de lancer l'assaut a été donné, nos copains utilisent les possibilités de leurs appareils pour tirer et se placer. La tactique consistant à se mettre derrière un bosquet, s'élever pour accrocher une cible et ensuite faire feu et se planquer, ne semble plus être une inconnue pour les ailiers.

Les appareils ennemis eux aussi semblent avoir oublié d'être cons : au lieu d'attendre qu'une pluie de missiles les transforment en plaies vivantes, ils se planquent, utilisent les aspérités du terrain pour se rapprocher s'il le faut et semblent réserver quelques tours de cochon. Enfin dans une simulation, on semble avoir un ennemi à la hauteur, et ce sans script, et presque sans les mains.

Cerise sur le gâteau, les possesseurs d'Apache Havoc pourront utiliser l'apache ou le KA-52 dans la campagne dynamique du premier jeu (sans toutefois bénéficier des améliorations techniques apportées par ce nouveau volet), et ainsi refaire les vieilles campagnes. Le jeu réseau devrait permettre des missions en mode coopératif, mais rien n'est encore vraiment décidé.



## RAH 66 COMANCHE

Le RAH 66 Comanche semble avoir été bâti à l'opposé du Hokum. Tout d'abord, c'est un hélicoptère de reconnaissance destiné à remplacer le AH-1 vieillissant. La chose qui le distingue le plus de ses illustres confrères est sans nul doute son carénage. Tout, y compris le sommet du rotor, rentre dans des carters de métal à la forme très étudiée tant pour l'aérodynamisme que pour l'optimisation du blindage. Autre intérêt : la grande discrétion radar dont cet appareil peut faire preuve. L'auteur du jeu nous apprend que lorsqu'il est en configuration discrète (canon rentré, train d'atterrissage rentré et soutes fermées), il a une signature radar six cents fois inférieure à celle d'un missile Hellfire. Alors bon, faut dire que je connais pas les signatures radar par cœur, et que le Hellfire est peut-être un missile particulièrement voyant, avec des cornes de brume et des stroboscopes pour être bien lourd. Mais bon, un chiffre pareil, ça le fait toujours.

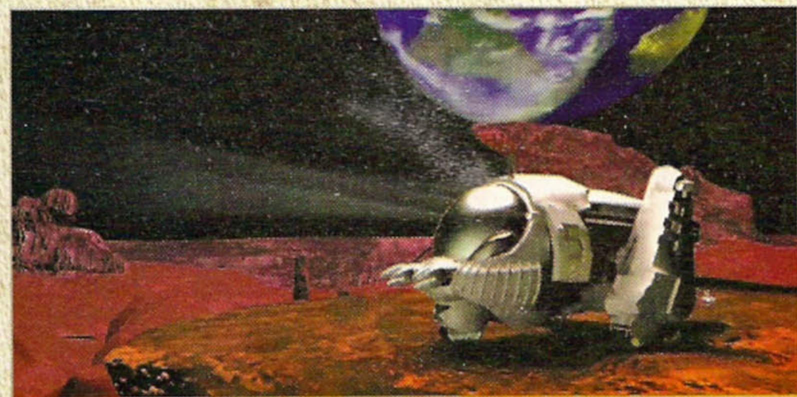
Le set de missions que l'on peut assigner au Comanche est donc assez imposant, mais l'approche et une tactique discrète seront ses armes privilégiées face à l'adversité. Côté sécurité, il n'a pas grand-chose à envier au Hokum : un bon blindage, des commandes électriques et des systèmes hydrauliques triplés, juste au cas où, un système de blindage et d'amortisseurs permettrant aux pilotes de pas se briser la colonne vertébrale au premier choc venu et j'en passe. Côté armement, il dispose de tout le panel de missiles en dotation dans la cavalerie ricaine, en plus d'une mitrailleuse gattling de 20 millimètres lui permettant de percer des blindages assez épais. Le Comanche a aussi une électronique assez exceptionnelle, des facultés de Fire and Forget, et des possibilités de désignations de cibles très poussées. Une autre facette de sa discrétion veut qu'il puisse se servir de détecteurs et radars passifs, alimentés en données par des postes de commandement avancés. Son cockpit (un glass cockpit, identique pour le pilote et le copilote) possède des MFD entièrement configurables.



Un C-17, le dernier chef-d'œuvre made in Lockheed.




Photos, vidéos... tous les moyens sont bons pour nous faire toucher du doigt la richesse du monde aquatique, sans essayer de nous faire la morale.



# L'or bleu

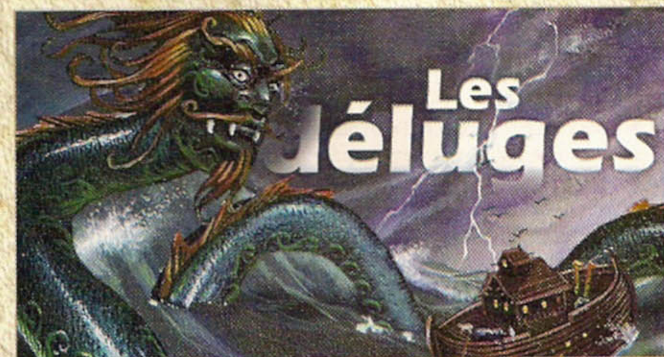
**ÉDITEUR UNESCO ET STRASS PRODUCTIONS**
**SUR PC & MAC CD-ROM**

Non, même si dans notre civilisation, beaucoup l'imaginent, ce n'est pas naturel d'avoir de l'eau au robinet. Avant d'arriver dans notre petit chez nous, elle subit de multiples traitements et pas mal de transformations. Ce produit signé U&S Productions nous invite à découvrir avec précision le circuit qu'elle effectue, les enjeux qui y sont attachés, et le rôle primordial qu'elle joue sur notre planète et dans notre vie.
L'approche est large, et l'on parle aussi bien de la mer que de la molécule $H^2O$, mais ça n'empêche pas le soft d'aborder des sujets très pointus, comme le traitement de l'eau par membrane ou l'eutrophisation des rivières. L'interface intuitive permet de se balader facilement dans les sujets, en interagissant autant que possible avec les animations et les textes. Les nombreux schémas facilitent la compréhension des phénomènes physiques et chimiques qui ont lieu et des techniques utilisées pour travailler cette matière. Le seul reproche que l'on pourrait émettre concerne le graphisme, dépassé. Mais dans tous les cas, vous avez ici un CD-ROM au contenu remarquable, qui s'adresse aussi bien aux enfants qu'aux adultes, tout en restant parfaitement compréhensible.
Possédant une base de données et de nombreux documents, il offre un moyen simple et pédagogique de faire connaissance avec une des ressources fondamentales de notre planète. Il renvoie à une réflexion personnelle, en nous présentant les liens qui nous unissent, nous et notre planète, à l'eau. Après ça, vous ne la regarderez plus de la même façon qu'auparavant. Ni votre robinet.



**La consommation d'eau dans le monde est extrêment variable, même pour des pays ou des villes comparables. Elle dépend, en particulier, des conditions de ressource en eau. Dans les pays industrialisés, les eaux usées, donc «consommées», représentent en moyenne 145 litres par habitant et par jour, mais cette quantité varie en fonction des pratiques individuelles et du niveau de vie.**

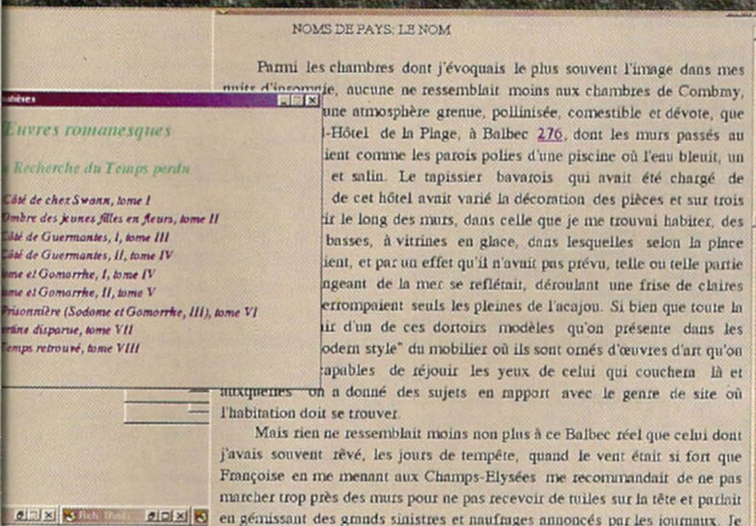







# Marcel Proust, le romancier de la mémoire

**ÉDITEUR CHAMPION ÉLECTRONIQUE**
**SUR PC & MAC CD-ROM**




Le logiciel Marcel Proust fait partie d'une collection présentant de grands écrivains, qui s'adresse plus particulièrement à un public spécialisé. Si vous n'avez jamais ouvert un bouquin de votre vie (l'annuaire ne compte pas), vous aurez bien du mal à accrocher à ce logiciel. L'interface est rigoureuse, le graphisme et les animations absentes, la musique inexistante, et pourtant, il s'agit bien d'un produit multimédia. Il utilise avec bonheur les compétences de la machine pour permettre l'étude de l'écrivain de manière très pratique. De multiples fenêtres vous proposent d'annoter, de rechercher et de copier l'œuvre complète du maître à votre guise. Larguez vos vieux ouvrages de « La Pléiade », cette collection la remplacera avec bonheur. L'ordinateur est domestiqué pour vous aider à comprendre votre auteur préféré. Enfin, la littérature et l'informatique se marient pour nous révéler le monde secret de l'écrivain. Utile au spécialiste pour avoir une vue complète sur l'œuvre d'une vie, il aidera le néophyte à découvrir la richesse de romans qu'il avait pu trouver barbants.

vres romanesques

cherche du Temps perdu

de chez Swann, tome I
re des jeunes filles en fleurs, tome II
de Guermantes, I, tome III
de Guermantes, II, tome IV
et Gomorrhe, I, tome IV
et Gomorrhe, II, tome V
nnière (Sodome et Gomorrhe, III), tome VI
disparue, tome VII
retrouvé, tome VIII



Biographie de Marcel Proust

Bibliographie des œuvres de Marcel Proust

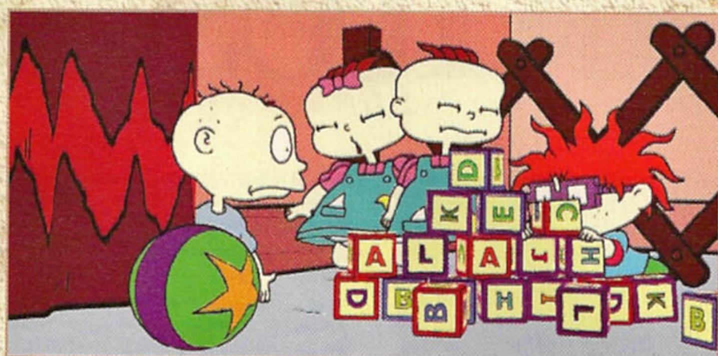
Dictionnaire de Marcel Proust et de son œuvre
1 - Noms
2 - Lieux
3 - Thèmes

Notices
Notice générale sur *A la Recherche du Temps Perdu*
Du Côté de chez Swann
A l'Ombre des jeunes filles en fleurs
Le Côté de Guermantes
Sodome et Gomorrhe
La Prisonnière
Albertine disparue
Le Temps retrouvé

Résumés
Du Côté de chez Swann
A l'Ombre des jeunes filles en fleurs
Le Côté de Guermantes
Sodome et Gomorrhe
La Prisonnière
Albertine disparue
Le Temps retrouvé

Biographie, 1891

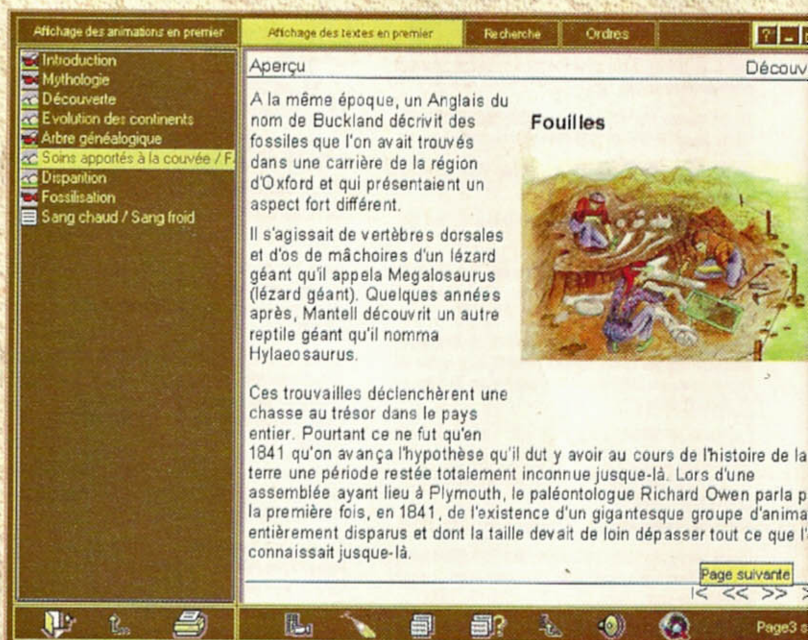
Dans le courant du mois de mars, il assiste à une représentation de l'adaptation de *Germinie Lacerteux* d'Edmond de Goncourt où joue Réjane.
Il passe ses vacances à Cabourg à la fin de l'été. Jacques-Emile Blanche fait pour la première fois son portrait.
Au mois de novembre, il reprend une inscription à la faculté de droit et à l'Ecole libre des Sciences politiques. Son père souhaite alors que Marcel s'oriente vers une carrière diplomatique.
Il fait la connaissance d'Oscar Wilde à la fin de l'année, ainsi que celle de Maurice Barrès, dont il a déjà lu quelque œuvres.



# Les Razmoket - À la recherche de Reptar

**ÉDITEUR TLC, EDUSOFT**
**SUR PC & MAC CD-ROM**

D'habitude, on recherche toujours le côté éducatif des jeux pour les jeunes enfants. Celui-ci ne cherche pas à faire croire qu'il enseignera quoi que soit. Il est avant tout ludique. Il préfère entraîner votre gamin dans une aventure parsemée de challenges propres aux Razmoket. L'ensemble est assez agréable et s'adresse plutôt à des jeunes de 8-9 ans qui ont déjà manipulé une machine. Présenté comme un dessin animé, il restitue l'ambiance de la série. Les fans apprécieront beaucoup.




# Les dinosaures 3D

**ÉDITEUR GLASKLAR**
**SUR PC & MAC CD-ROM**

Les dinosaures 3D appartiennent à une collection présentant aussi bien le cosmos que le corps humain. Les différents volumes sont assez homogènes. L'interface est sommaire, avec un écran minuscule qui laisse à peine entrevoir les vidéos et les schémas. On ne croule pas sous le nombre de documents mais leur qualité est excellente. Ils sont simples et pédagogiques, l'idéal pour des enfants au collège. Même si l'aspect rebute et que le contenu est loin de valoir celui de l'Encyclopedia Universalis, l'ensemble offre, avec ses commentaires nets et précis, une bonne source d'information aux préadolescents.

# petites annonces

## PA MODE D'EMPLOI

Ne vous lancez pas dans une transaction sans garantie. Rencontrez les personnes auprès de qui vous achetez, à qui vous vendez ou avec qui vous échangez logiciels ou matériel informatique. N'envoyez rien par la Poste sans garantie. Ces petites annonces gratuites sont publiées sous la responsabilité de leurs auteurs respectifs. HDP ne pourra être tenu responsable des dommages de quelque nature que ce soit, liés à l'utilisation de ce service.

## VENTES PC

Dép. 10. Vds 2 Voodoo2 12Mo + boîtes + SLI, 400F l'une. Matrox Mystique 4Mo 200F, carte son SB AWE 64 100F, carte mère Asus + CPU 200 MMX 700F, 96Mo EDO 600F. Tél. : 03 25 76 18 22. Urgent !

Dép. 14. Vds carte graphique Jazz Multimedia 6Mo PCI, décompression MPEG + DVD + accélération 3dfx valeur 1200F, vendu 600F cause incompatibilité, ou échange contre même type de carte, mais en AGP. Demander Khaled. Tél. : 02 31 95 86 33.

Dép. 14. Vds carte mère boîtier AT Elitegroup + CPU Cyrix 6x86MX 200Mhz Prix : 450F. Tél. : 02 31 69 41 27.

Dép. 17. P200MMX + 32Mo + 3,2 Go DD + carte vidéo + carte son + carte 3D + CD-Rom 24x + écran Sony 15 pouces + clavier + souris. Tbé prix : 5000F. Contacter vite Cédric au 05 46 91 07 00. Recherche deux 3dfx Voodoo2 + 32Mo SDRAM 66MHz.

Dép. 25. Vds PC Cyrix 200, 32Mo RAM, vidéo ATI Rage Pro + 3dfx2, HDD 2,5 Go, CD 16x, moniteur 15" avec HP intégrés, SB 16 : 3500F. Tél. : 03 81 82 10 66.

Dép. 31. Vds PC Celeron 433, 64Mo, TnT2, Ultra Xentor 32Mo, DD 4,3Go, CD 32x Toshiba, écran 15", carte son SB 128 PCI + HP 120W + jeux et logiciels : 5500F à déb. Possibilité de ventes sép. N'hésitez pas à demander Frédéric au 05 61 22 45 24.

Dép. 31. Vds PC P150, 2 HDD 1,2Go et 1,3Go + SB AWE 32 32Mo RAM + CD-Rom Prix : 2500F. Tél. : 05 61 55 32 71.

Dép. 33. Voodoo2 8Mo 400F, ATI Rage II 150F, 16Mo SDRAM 100F, T-Leader Joypad 150F. Tél.: 05 56 91 00 69. Chris-t@club-internet.fr.

Dép. 33. Vds moniteur Goldstar 15" sous garantie 690F. Tél. : 05 56 86 73 86.

Dép. 35. Volant retour de force Guillemot (Race Leader) état neuf 700F. Tél. : 02 99 55 70 52 David.

Dép. 38. Vds ordinateur Compaq Presario 32Mo AMD K6-2 233Mhz DD 2,1Go écran 15" modem fax téléphone, carte 3dfx livré avec jeux + factures garantie 2 mois. Prix 6500F. Tél. : 04 74 96 08 27.

Dép. 41. Vds K6-2 333 DD 6,4Go 64Mo SDRAM PC 100 ATI Rage Fury 32Mo sortie TV & DVD CD 40x Pionner carte son SB 16 bit modem 56K V90 externe enceinte 1200W écran 15" Joystick T-Leader 3D clavier, etc. Tél. : 06 19 28 42 11.

Dép. 44. Vds K6 200MMX + 32Mo EDO + DD 3,2Go + carte video Banshee 16Mo + Matrox M3D (4Mo) + lecteur 16x + carte son Yamaha + enceinte 240W : 2500F. Prix à débattre (prix ss écran). E-mail : zedzed@club-internet.fr

Dép. 49. Vds ATI Xpert@Play AGP : 250F (peu servi). Tél. : 02 41 93 97 16.

Dép. 57. Vds Pentium 166MMX Escom 32Mo RAM + HD 420Mo Seagate + CD-Rom Toshiba x4 + Sound Blaster 16 + écran Escom 14 + carte graphique S3 + souris + clavier. Tél. : 03 87 31 39 68. Prix : 2500F.

Dép. 57. Vds carte port parallèle sous garantie : 100F + carte son 16 bits PnP : 100F. Tél. : 03 87 02 20 96.

Dép. 57. Vds PC Compaq Presario 5240 AMD K6-2 64Mo bus à 100 MHz carte son Yamaha + haut-parleurs IBL carte vidéo ATI Lt Pro 2xAGP écran 17" DVD 5x24x, graveur 2x2x6x + modem interne DD 6Go + logiciels + micro 10000F. Tél. : 03 87 71 02 23.

Dép. 59. Vds cg Xentor TnT2 32Mo Ultra STV sous garantie 1000F, lecteur CD Panasonic 24x très bon état 150F, modem Novafax 33,6 vocal très bon état 150F, cg Matrox Mystique 150F. Tél. : 03 20 37 31 51.

Dép. 59. Vends graveur IDE 4x4x32 + log : 300F. Tél. : 06 67 15 75 63 (après 19h).

Dép. 60. Vds CD-Rom 34x 120F ou 12x 90F + écran 15" 700F ou 14" 500F + Intel. 740 8Mo 2D/3D et jeux : 350F + 2x32Mo SDRAM PC 66 190F unité + faire offre pour 3dfx Voodoo. Tél. : 03 44 60 60 38 demander Xavier.

Dép. 62. P180, 24Mo EDO, DD 850Mo, DD 500Mo, carte vidéo S3 2Mo, CD 24x, cs SB AWE64, écran 14" : 3500F + volant MS Force Feedback Wheel + pédales : 900F + cs Maxi Sound 64 Dynamic 3D : 400F. Répondeur : 03 21 88 07 99 (sur région St-Omer).

Dép. 66. Vds carte ATI Rage Pro 3D 4Mo + jeux : 300F. Recherche volant + pédales 800F max... Contacter Loïc au 04 68 62 19 75 ou e-mail bourniquel.didier@wanadoo.fr

Dép. 69. Vds carte graphique 3D Savage 4 Pro : AGP / 32Mo de SDRAM presque neuve, cause erreur de cadeau pour Noël ! ! ! 700F. Tél. : 06 88 29 50 44.

Dép. 69. Vds DD IBM 4Go USCSI 700F, carte SCSI Tekram USCSI / UW 400F, ou les 2 1000F. 128Mo SDRAM 1000F, DD 10Go 600F, DVD Pioneer 6x32x IDE 500F, G 200 8Mo 200F. Appeler Pierre-Yves au 06 11 95 68 77.

Dép. 73. Vends 64Mo SDRAM (2x32) à 300F, frais de port inclus. Contacter Joseph au 04 79 72 70 34 ou e-mail créer@icor.br

Dép. 73. Vds RAM 64Mo SDRAM PC 100 590F ttc, disque dur neuf 8,6 890F ttc, graveur 4x4x32 IDE neuf 1290F ttc, Voodoo 3 3000 AGP neuf 990F, DVD 6x32 IDE neuf 699F. Tél. : 04 79 60 79 92.

Dép. 74. Vds P166MMX cm AT et ATX + DD + CD-Rom 16x + 48Mo EDO + carte Cirrus logic + 3dfx Voodoo2, prix 2300F port compris. Tél. : 04 50 94 14 85 heures repas ou kakau74@aol.com

Dép. 75. Vds 48 SDRAM à 66Mhz : 250F à débattre. Tél. : 01 46 07 60 47 à partir de 19h.

Dép. 75. Vds lecteur CD 40x 190F. Tél. : 01 43 31 95 47. Mail : wronsch@club-internet.fr.

Dép. 75. Vds joystick Force Feedback Pro + jeu prix à débattre au 01 40 33 03 08 demander Romain après 19h (joy pas sorti de la boîte) simon.motsch@wanadoo.fr

Dép. 75. Vds écran Iiyama Vision Master Pro 21" Diamondtron Mt 9021T 1600x1200 TCO92 sous garantie 8000F. Tél. : 06 12 97 63 35.

Dép. 75. Carte mère avec carte son (SB 16 et Microsoft Sound System) et carte graphique 4Mo intégrée + CPU Cyrix MHz 233 (ov. 266). Faire offre, contact région parisienne uniquement, demander Tarik au 01 43 48 97 51 après 19h

Dép. 76. Vds PC MMX 300Mhz + 64Mo SDRAM + DD 4,3Go + 3dfx Voodoo3 16Mo AGP + CD 36x + son Yamaha 3D 16 bit + écran 15" 1280x1024 + carte réseau ethernet + clavier + Intellimouse + HP + jeux + logiciels, le tout 6000F + sis AGP 4Mo 200F. Tél. : 06 68 29 12 99 (message).

Dép. 78. Vends carte graphique accélératrice 3dfx Voodoo3 2000 2D/3D AGP 1x et 2x 16Mo (neuve : 2 mois) + jeu : 750F. Contacter Nathanaël au 01 30 62 78 42 tous les jours de 19h à 21h.

Dép. 80. Vds PC Pentium 180Mhz, 96Mo, DD 2Go, écran 15" + 3dfx Voodoo2 12Mo + CD 40x + graveur 2x2x6 + Office 97 Pro + jeux : 4990F et N64 + jeux + 1 manette 1390F et PC 486 SX 25, écran 14" + CD-Rom + jeux et softs : 990F. Tél. : 03 22 91 39 33.

Dép. 86. Vds S3 Trio : 100F, ou carte son neuve : 100F. Tél. : 06 67 56 96 01 ou 05 49 46 79 21.

Dép. 91. Vds PC 200MMX 80 SDRAM Packard Bell, format ATX support cpu + ATI 264GT3D Rage 2 + contrôleur graphique + SB16 + radio CD 24x + lecteur de disquette. Prix total : 3000F demander David au 01 66 15 06 75.

Dép. 91. Vends ATI Rage Fury 128 1000F, carte 2D/3D 32Mo AGP 2x décompression MPEG2 100%, matériel garanti 8 mois Tél. : 01 60 75 91 31.

Dép. 91. Vends PC 166Mhz DD 2,5Go cm PI, carte graphique 4Mo ATI, 48Mo EDO, SB16, CD 12x + moniteur 15" + logiciels : Word, Excel, Win98 + jeux : 2900F. Faire offre au 01 60 81 92 08. Demander Maxime.

Dép. 91. Vds carte mère Asus P2B + processeur PII 400Mhz + 128Mo RAM. Prix 2000F à débattre. Tél. : 06 09 20 93 50. Demander Sébastien.

Dép. 91. Vds 3dfx2 12Mo, servi 1 fois : 600F + cherche graveur et DD + de 2Go. Tél. : 01 60 88 24 27 demander Jérôme après 19h.

Dép. 91. Vds P233 + 32Mo + 3,5Go + CD 24x + 3dfx2 + enceinte + écran + souris + clavier + carte ATI 4Mo : 5000F. Tél. : 01 60 75 24 26 avant 14h ou après 17h30, demander Sohaib.

Dép. 92. Vds Cyrix P166 + 64Mo EDO + DD 2,5Go + CD 16x + Voodoo3 2000 16Mo + SB AWE 64 + enceintes + écran 15" + souris et clavier + modem 33 + logiciels : 3500F. Vends aussi RAM EDO et périphériques. Tél. : 01 47 09 31 03 ou ylemee@free.fr.

Dép. 93. Vds carte Tuner TV Miro PC TV 400F, modem US Robotics Sportster Win complet 300F, HD IBM 1,7Go 300F. Contacter Michel après 18h au 06 13 24 16 77.

Dép. 93. Vds Pentium II 300 64Mo DD 6,4Go CD 32x Voodoo3000, écran Packard Bell 15", carte son, enceintes + souris + clavier. Demander Alex : 06 11 76 21 50.

Dép. 93. Vends 2 cartes Voodoo2 (12Mo chacune) 650F le tout + jeux. Tél. : 01 48 95 03 29 après 18h le week-end et demander Aftab.

Dép. 94. Vends PII 350 disque IBM 10,1Go i740 8Mo 14" 64Mo SDRAM 100Mhz ABIT BH6 ATX moyen tour graveur Philips 2x2x6x CD-Rom 24x, souris Microsoft, imprimante Canon BJC250 HP 7000F. Tél. : 01 49 80 51 37.

Dép. 95. Vds carte 3dfx Voodoo3 3000 AGP neuve avec jeux (boîte) : 1000F. Tél. : 06 15 06 03 57 après 19h.

Dép. 95. 1200F à déb. Vends PC écran couleur 386 Windows Word 6 – Excel- Works3 + protection Norton anti-virus et accessoires. Idéal pour traitement texte ou compta. Tél. : 06 62 55 64 49.

## ACHATS PC

Dép. 10. Recherche Diamond monster 3DII 12Mo 450F. Tél. : 03 25 73 65 69. Demander Richard.

Dép. 31. Ayant un vieux PC, je recherche une carte graphique 2D/3D Open GL, neuve ou d'occasion ; je suis intéressée par une TnT, pas + de 500F. Contacter Mr. Maume Christophe, 21 rue Claude Forbin appt. n°101 31400 Toulouse.

Dép. 31. Recherche vieux PC 486 à bas prix au 05 61 83 90 40. Demander Antoine à partir de 18h (j'ai envie de me défouler).

Dép. 35. Achète processeur P166 (pas plus de 500F). Demander Denis au 02 99 42 02 85.

Dép. 35. Cherche 3dfx Voodoo2 12Mo ou 16Mo moins de 600F. E-mail : samcolas@wanadoo.fr ICQ #32909921.

Dép. 75. Ach. processeur 300Mhz ou + . Ach. aussi barrette mémoire 32Mo. Baptiste au 01 42 03 72 75 ou antonia.ceppi@wanadoo.fr

Dép. 89. Recherche processeur Pentium II 350 ou 400MHz + carte mère + boîtier avec ou sans RAM. Faire offre à Julien au 06 67 24 41 90 heures repas et w.e. La-murene@caramail

Dép. 91. Cherche volant avec retour de force pour Windows 95. Faire offre. Demander Igor au 01 69 28 54 19 après 19h si répondeur laisser message ou e-mail : luc.martial@wanadoo.fr

Dép. 92. Urgent ! Ach. PII 333 / 64 SDRAM / 3dfx2 / DD 4Go min. À prix sympa et à négocier + vds P133 24 SDRAM DD 2,1Go, 3dfx : 2000F à débattre Tél. à Tom au 01 47 49 05 87 après 18h. Merci.

Dép. 99. Recherche processeur Pentium 200 avec ou sans carte mère, pas plus de 350F. Recherche aussi Voodoo2 12Mo pas plus de 250F. Contactez-moi au 00 32 85 71 28 08 ou e-mail alevin1@hotmail.com.

Dép. 99. Achète carte 3dfx2 12Mo Creative Labs (Urgent !). Faire offre au 00 41 244 72 35 08 24h/24h. (Demander Matthieu).

## CONTACTS

Dép. 14. Propose développement gratuit de sites Web pour personnes n'ayant pas le temps de créer le leur : gfourq@club-internet.fr.

Dép. 36. Cherche joueurs pour parties en réseau local sur Quake-like, stratégie, course autos, etc. Débutants acceptés. Contacter Stéphane au 06 68 87 97 38 ou Pat au 02 54 08 05 59 après 17h30 ou patcui@club-internet.fr.

Dép. 67. Deux guitaristes + 1 batteur cherchent bassiste pour reprises rock + hard rock ind. Blur, Offspring, Téléphone, Green Day, Silverchair, Nirvana, etc. Tél. : 03 88 95 35 74 Thomas après 18h.

Dép. 69. Salut, je recherche des joueurs (ses) sur PC et console pour échange d'idées et jouer à plusieurs sur région lyonnaise. Contacter Xavier par e-mail. À bientôt. Levyforx@club-internet.fr

Dép. 78. Recherche personne ayant des connaissances en programmation. Contacter Patrick au 01 34 85 58 06 (répondeur).

Dép. 78. Recherche infographiste amateur pour la réalisation d'un jeu de stratégie en 3D. Contacter Jérôme au 01 39 71 91 87 ou par e-mail spilab@free.fr

Dép. 93. En vue de compléter notre équipe pour la réalisation d'une demo jouable d'un jeu de stratégie / tactique / gestion / action, rech : 2 infographistes 2D/3D utilisant 3DS Max et autres... 1 musicien pour ambiance sonore et musiques du jeu. Contact : Nicolas 01 43 32 45 52 ou par email bacelar@chez.com. Annonce pour passionnés de Paris et R.P.

## VENTES AUTRES

Dép. 26. Je récupère les cartouches originales vides d'imprimantes à jet d'encre de toutes marques noir/couleur. Frais d'envoi remboursés par timbres et par retour de courrier auprès de monsieur Ferrero, 1 place H. Berlioz. 26 200 Montélimar (France).

Dép. 44. Vends état neuf N64 + 2 manettes et 2 mémoires + jeux. Prix : 1400F à débattre. Tél. : 02 40 59 71 56.

Dép. 51. Vds guitare électrique Jim Harley + ampli 15W + accordeur à aiguille + jack + sangle + 17 médiators + transfo (ampli portable à pile ou secteur) jamais servie tbé. Tél. après 18h30 au 03 26 74 22 08 à Vitry-le-François.

Dép. 54. Vds Mac LC3 32Mo RAM CD-Rom 1300F + Power Book 520 idéal pour travaux de base 2500F, tous 2 avec nbx logiciels. Tél. : 03 83 67 81 46 après 18h. Vds 64Mo RAM PC 100, 500F à débattre.

Dép. 72. Vds N64, 2 manettes, jeux. Prix : 1050F à débattre. Tél. : 02 43 94 31 61 après 18h demander Pierre ou Joseph. E-mail : caribou.masque@raditnaze.com.

Dép. 78. Vds N64 + 3 manettes + vibreur + carte mémoire + jeux. Le tout pour 1600F ! à débattre. Tél. : 01 34 97 63 55 ou johann.cornu@wanadoo.fr

Dép. 78. Urgent ! Vend Tam-Tam OEC2 type PB2319. Demander Patrick aux heures repas. Tél. : 01 34 85 58 06 (avec boîte garantie...)

Dép. 94. Vends N64 + 2 manettes 500F / kit vibration 99F + jeux + carte mémoire 60F. Demander Gregory ou laisser un message au 01 43 65 70 84 ou paspoil@freesurf.fr.

## ACHAT AUTRES

Dép. 58. Recherche 32Mo RAM pour Compaq à moins de 200F + Pentium I. Tél. heures repas : 03 86 30 21 70 (recherche sur région de Bourgogne).

Dép. 89. Achète à bas prix console 3DO bon état, version Pal. Tél. : 06 14 06 90 42 (répondeur). Merci.

## JOBS

Dép. 59. Jeune 18 ans cherche patron pour contrat d'apprentissage en CAP ou BEP. Vente dans tout secteur jeux vidéo, sport région nord Lille, Roubaix, Tourcoing. Tél. : 06 70 78 67 52.

## YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

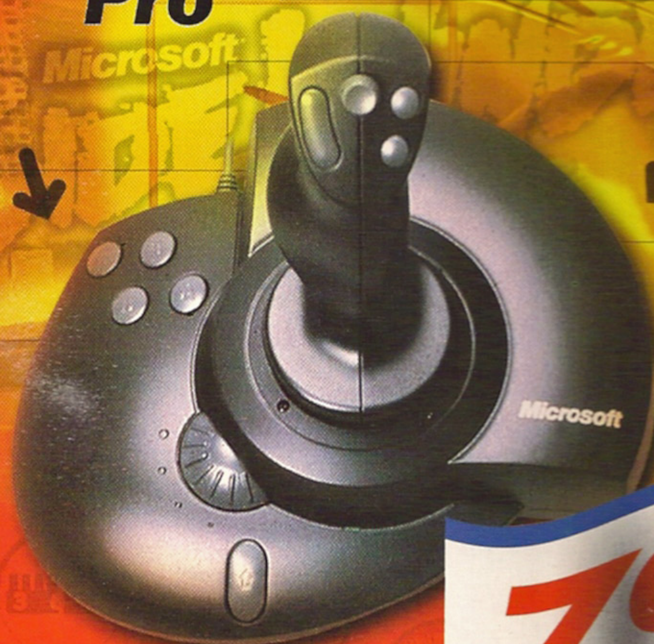
Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro. Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). **N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels.** Faites-nous parvenir vos P.A. à : **Joystick, Petites Annonces, 124 Rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.**

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

**JOYSTICK 113** STANDARD : ☐ PC ☐ AUTRES

# CHANGEONS LA VIE POUR L'AN 2000

Microsoft® SideWinder
**Force Feedback Pro**




790F
120€43




## Le joystick **QUI VOUS FERA VIBRER !**

- Effets de retour de force réalistes pour tous types de jeux compatibles.
- Plusieurs niveaux de résistance simultanément.
- Gestion du retour de force optimisé via un processeur 25 Mhz, 16 Bits, 2 Mo de RAM.
- Interface : port jeu.
- Ergonomie étudiée pour un confort et des performances optimales.

**Garantie** 1 an

**Technologie digitale-optique**
- Jeu plus rapide et maniement plus précis.
- Calibrage automatique (pas de dérive durant le jeu).
- Technologie optique de la molette des gaz.
- Rotation du manche (ex : palonnier dans un avion).

**Livré avec le nouveau driver SideWinder 3.0 pour une programmation personnelle de vos configurations.**
- 16 boutons programmables.
- Emulation CH/Thrustmaster dans une fenêtre DOS sous Windows 95 et Windows 98.

Auchan